

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

Számítástechnikáról mindenkinek

# PC-X MAGAZIN

II.évf. 4.sz. 1995. ÁPRILIS Ára: 194 Ft



START 3D STUDIO

# Hol a tavasz?!

Előző számunkban nagy boldogan lelkendeztem, hogy itt a tavasz, most pedig, mikor e sorokat gépelem, újra hó lepi el a fákat. Sebjaj, a lényeg, hogy a PC-X stábja köszöni szépen, jól van, és jelentjük, hogy a tavaszi meglepetések kora ezennel kezdetét veszi!

Ha belekukkantasz a lapba, láthatod, hogy kicsit módosult a rovat-struktúra. „Elfogyott“ a két operációs rendszerről regélő cikk, a Linux és az OS/2 Warp, viszont már előző számunkban beindult az Internet-es sorozat. Mostantól kezdve kicsit lazábban írunk a Wizard's-ról, csak akkor olvashatsz teljes oldalas cikket, ha valóban nagy durranás érkezik – tokenes és Quasar-os kuponok azonban felváltva ugyan, de továbbra is lesznek a lapban. Két új rovatot is útnak indítunk: a legfontosabb, hogy fel támasztjuk a PC Alapozót: a **Hardver bazárban** most Roland hangkártyákról olvashatsz. Régóta kéritek, hogy foglalkozunk 3D programokkal is: új sorozatunkban – a **Szemenszedett illúzióban** – a **3D Studio** fortélyait mutatja be grafikai pályázatunk nyertese, Kaiser Péter.

Az IFABO idejére is nagy meglepetést tartogatunk:  
**megjelenik a CD-X !!!**

A lapot ostromló levélözön a lemezmelléklet helyett úgy tűnik, hogy a CD mellett döntött. Ezért maradt el az előfizetők negyedéves lemeze, hiszen ez egy kissé nagyobb falat a szerkesztők kis csapatának. Előfizetőink kedvezményesen megrendelhetik, mindössze 750 Ft ellenében.

Aki nem előfizetőnk – magára vessen – 980 forintot kell áldoznia a májusban megjelenő kiadványunkra.

A CD-X kifejezetten a PC-X stílusában készül: nemcsak játékokkal, játék-demokkal, hanem sok-sok hasznos programmal, demoprogramozással (komolyabb forráskóddal), kezdőknek és haladóknak szóló írásokkal, 3D Studio tanfolyammal, multimédiás programokkal, zenével és még sok érdekességgel töltjük meg. Megrendelőt 17. oldalon találsz!

# GAMEPORT

- 6 Wings of Glory és Dawn Patrol csata
- 10 Alone in the Dark 3
- 13 Crime Patrol és Space Pirates
- 14 Menzoberanzan
- 18 Pizza Tycoon

# TARTA

- 20 Knights of Xentar
- 22 Warcraft
- 23 Noctropolis
- 26 Big Red Adventure
- 28 Vortex
- 30 Stereoworld



- 31 Music City
- 33 Film-világ
- 34 MS Home
- 38 Demo-zóna
- 40 CD-ROMboló
- 41 Internet
- 42 Aréna
- 46 Dr. MIDI
- 48 XPlora
- 49 The way
- things work

PREMIER

LOM

## Game center!

Nem új szolgáltatással jelentkeznek a PC-X, hanem a régi, jól bevált játékokat visszük tovább. Feltételezzük, hogy nem csak a játékok érdekelnek, ezért ezúttal kicsit komolyabb versenyre invitálunk. Az 5. oldalon grafikus könyvekről adunk hírt: mellette a Software Station ajándékát sorsoljuk ki, egy **Turbo Pascal 7.0-ról szóló könyvet**. E számban újra **Wizard's tokeneket** vágatsz ki a lapból – lapozz a 32. oldalra! Mellette rejtettünk el egy, az előző számban indított, jelszavas játékot – ha előfizetőnk vagy, most egy **Star Crusader CD-t** nyerhetsz! No persze zenés, filmes ajándékaink is itt tornyosulnak a polcokon; a helyes megfejtők **kazetákat, CD-eket, pólókat, sapkákat, plakátokat** nyerhetnek! Komolyabb, és egy picit nehezebb játékot találsz a 37. oldalon: a Microsoft-tal közösen most háromfordulós versenyt indítunk, amelynek végén egy **Encarta'95-öt, egy Flight Simulator-t, egy MS Home egeret és jó pár MS Home demo CD-t** nyerhetsz! Ha kedved a manapság divatos „interaktív szórakozást”, a 49. oldalon **5 DK multimédiás demo CD-t** nyerhetsz, az 51. oldalon pedig ismét a nyomozós **MCD játékunkat** találsz!

**Legnagyobb ajándékunk még mindig a Yamaha robogó: ha április 20-ig előfizetsz lapunkra, az IFABO-n megnyerheted!**

## Mélyvíz

- 50 Állatkerti bálnák
- 51 Debéna...
- 52 Corel tippek
- 53 Hardver bazár
- 54 3D Studio
- 56 Multimédia
- 58 Nyerj egy robogót!

Következő számunk 1995. április 28-án jelenik meg!

PC X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató

Műszaki vezető: Mészáros Tibor

Címlap: Kondákor László

Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos) és Turcsán Tamás Péter (Shy)

A harmadik: Iván Csilla, a lapot tördeli: Sütő

Sokat segítettek, noszogattak: Giraffe, The Richfielder

A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.

Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386

Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291, 156-3211/259

Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.

Ára: 194 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség

Nyomás, kötészet: Kossuth Nyomda Rt.

Felelős vezető: Székely Károly vezérigazgató

A megrendelés száma: 95.0167

HU ISSN: 1218-358X

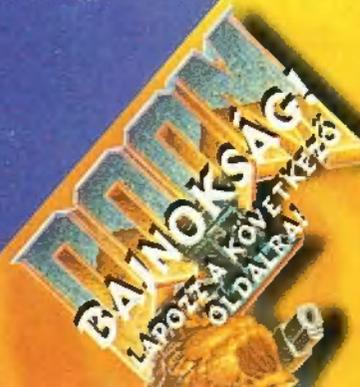
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,

a Hírker Rt., az alternatív terjesztők

és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

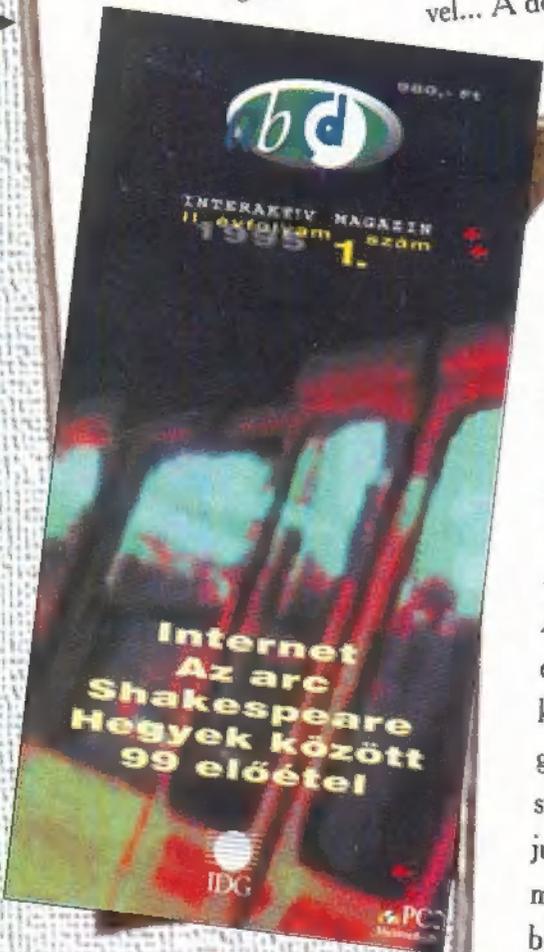
Design copyright by Shy & Mr.Chaos



# HOTLINE

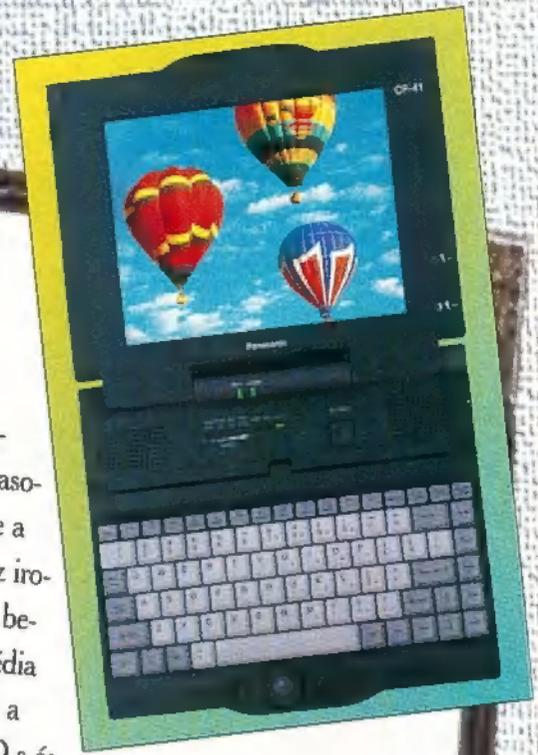
## ABCD TIME

Már megint csak itt van a szerelem... Jutott eszembe a márciusi kellemes hóesés láttán. Ennek azonban semmi köze az ABCD Interaktív Multimédia Magazin tavaszi megjelenéséhez, ami a napokban esedékes. Shakespeare, Kondakor, Petőfi, Madách, Hemző, Gerényi, ezek csak kiragadott nevek a témaszolgáltatók közül. Az aktuális témák meglehetősen incsiklandozók. A manapság igen aktuális Internet és Compuserve említendő a „legtranszparensőbb” témaként, esik azért szó az IDG világhálózatáról is. A remek válogatás része a MIDI rovat is. Helyet kapott a PC-X rajzpályázata és a Számítástechnika negyedévi teljes szövege is. A megszokott shareware programok mellett hasznos vírusölők és tömörítők találhatók az aktuális számban. Izgalmas témákat érint a sajtóklub és a könyvespolc. Szerintem megint egy értékes válogatás kerül az ingyenes vásárlók polcára a új ABCD megvételével... A design változott, de az ár továbbra is 980 Ft.



## Hónom alatt multimédia...

Kevesen, bár egyre többen tudják, hogy a Panasonic van egy picit köze a számítástechnikához. Az irodatechnikán kívül lassan beverekszik magát a multimédia világába – itt van például a CF-41-es. 3.6 kiló, LCD-s és PCMCIA is van benne – egyértelmű, hogy egy notebook-ról van szó. Ha most még azt is megemlítem, hogy kivethető ajtós, akkor az egy turmixgép. Panasonic-ék nem találták fel a note-turmix-ot, de mindenesetre fabrikáltak egy helyes kis notebook-ot, amibe egy CD-ROM olvasót és egy CD-nek való tokot is beépítettek. Jó, mi? Mindez a felhajtható billentyűzet alatt (!) található. Ami a CPU-t illeti, kérhetjük DX2 50, DX4 100, vagy Pentium 75 MHz-es órajellel – memóriája 32 megáig bővíthető, az LCD képernyő 640x480-ban 65,000 színt jelenít meg. Az alaplapon SB Pro hangkártya, plusz hangszórók kaptak helyet, így aztán



## Doom bajnokság – második forduló

Lehet, hogy balgák voltunk, és senki nem szeret Doomozni kis hazánkban?! Nem gondoltatok komolyan, hogy mi komolyan gondoltuk? Pedig már készülnek a Doom kupák, és mint mondják, butálisan festenek... Igaz, jöttek megfejtések szép számmal, de valahogy a várt roham elmaradt. Azt hittétek, hogy csak egyszerre lehet beküldeni a két szelvényt a két megfejtéssel? Akkor gyérünk, itt a második kérdés... Aztán nyomás kivágni ezt a picit kis sarkot itt lenn (nem, dehogyis kell az egész lapot kitépni, de a sarkot mindenképp vágd ki, különben nem érvényes a nevezésed!), felragasztani lelapra vagy borítékolni, beküldeni, elküldeni vagy szétküldeni hozzánk, aztán online játszani az IFABO-n májusban – és **győzni!** És aki a kieséses verseny után még mindig bennmarad, az viszi el a legnagyobb kupát! (A többi helyezett sem marad üres kézzel, van itt még egy-két igazi, nem afféle szegről-végről másolt Doom, meg pólók, effélék. Nem feledd, a beküldési határidő április 15-e! Ha lehet, írd meg a telefonszámodat is, hogy ha bekerültél a NAGY CSAPAT-ba, hamar értesíthessünk!

**Kérdésünk a következő: hol vannak a Doom II-ben bonus pályák?**

**Címünk: PC-X Magazin  
1536 Budapest, Pf. 386**

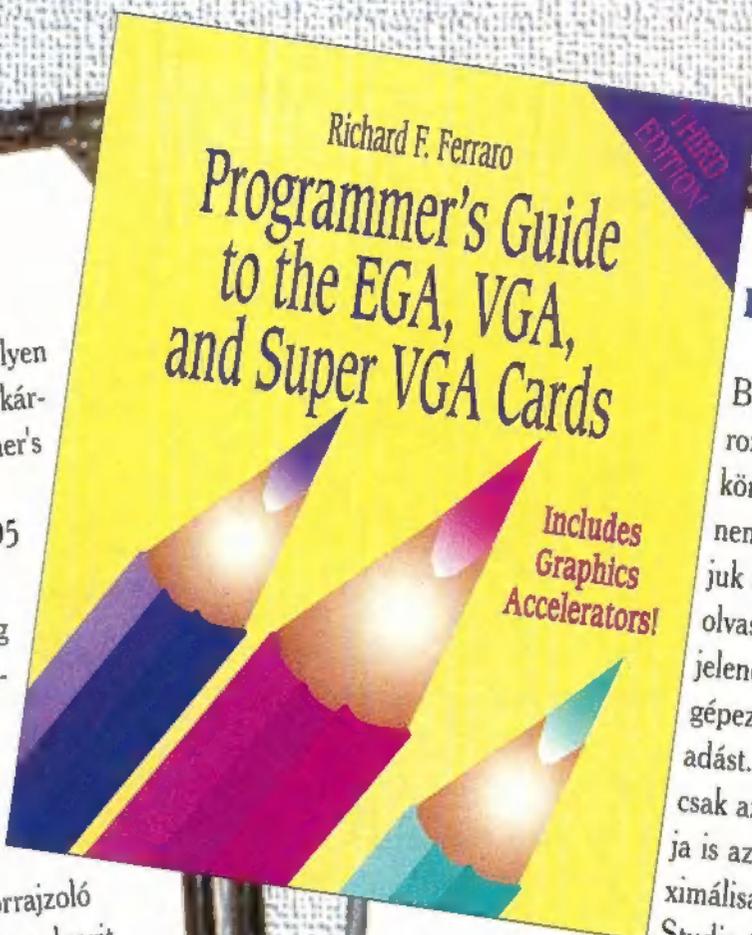
tényleg multimédiás gépről beszélhetünk. Kár, hogy az ára a magyar zsebnek valószínűleg egy picit túlméretezett: valahol egy Opel Corsa környékén jár. Ha valakit komolyabban érdekel a dolog, keresse fel a Topex Kft-t a 206-6251-es telefonszámon.



## Amit a grafikus kártyákról tudni lehet...

Akik grafikus felhasználásokat készítenek, tudják, milyen nagy szükség van pontos leírásokra a különféle videokártyákról és képtárolási formátumokról. A „Programmer's Guide to the EGA VGA SVGA Cards” című könyvben komplett és pontos leírás található az 1995 elejéig megjelent, elterjedtebb videokártyákról. Néhány példa: ATI, Cirrus, Oak, S3, Trident, Tseng és még más SVGA kártyák. Forráslisták segítségével is magyarázza a különféle karakteres és grafikus módok használatát. Segítséget nyújt a grafikus koprocesszorok kihasználására, többek között az XGA és 8514/A, valamint ezekkel kompatibilis kártyákhoz. Javaslatot kapunk vonalhúzó, körrajzoló rutinok írásához. Megtalálható benne a Bresenham algoritmus, mely nem igényel lebegőpontos műveletet és osztást az említett műveletek esetén!

Persze, nem árt, ha tudunk „céül” és „asszembiül”, mert a példaprogramok ilyen nyelven találhatók meg a könyvben. Bemutatásra kerül a BIOS hívás, VESA bővítés, hardware scroll, fényceruza és hardware cursor kezelés, az úgynevezett off-screen memória és sok más hasznos dolog.



## Inside 3D Studio Release 4

Bár most indítunk 3D Studio sorozatot (tehát egy ilyen jellegű könyvre abszolúte semmi szüksége nem lehet a világnak), mégis tudjuk a kedves háromdimenziós lelkű olvasóinkkal, hogy az új „rilíz” megjelenésével beindult az Inside sorozat gépezete, és megszülte a legújabb kiadást. A könyvben nem kifejezetten csak az újdonságról esik szó – címlapja is azt hirdeti, hogy segítségével maximálisan kihasználhatod a 3D Studio-t. A könyvhöz mellékelt CD-n

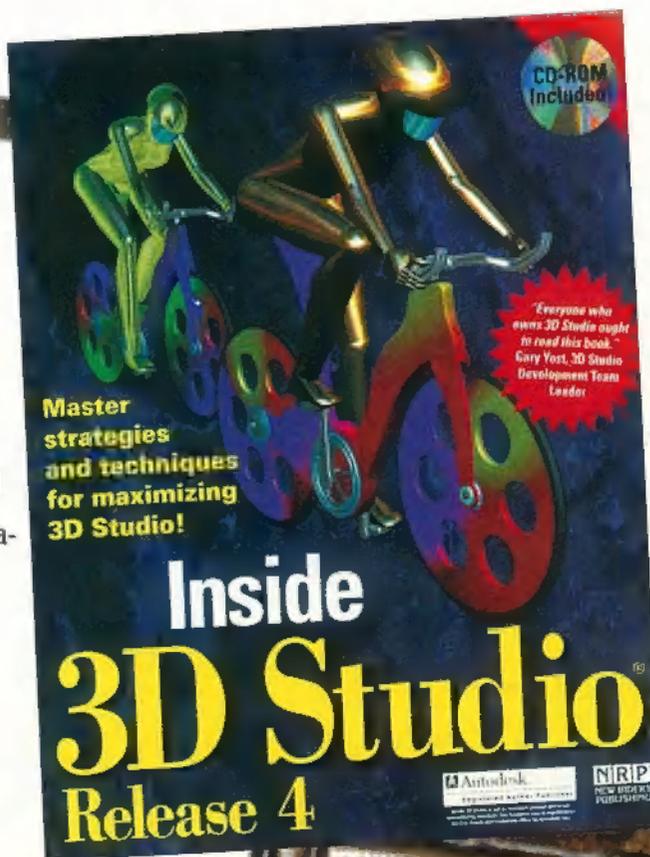
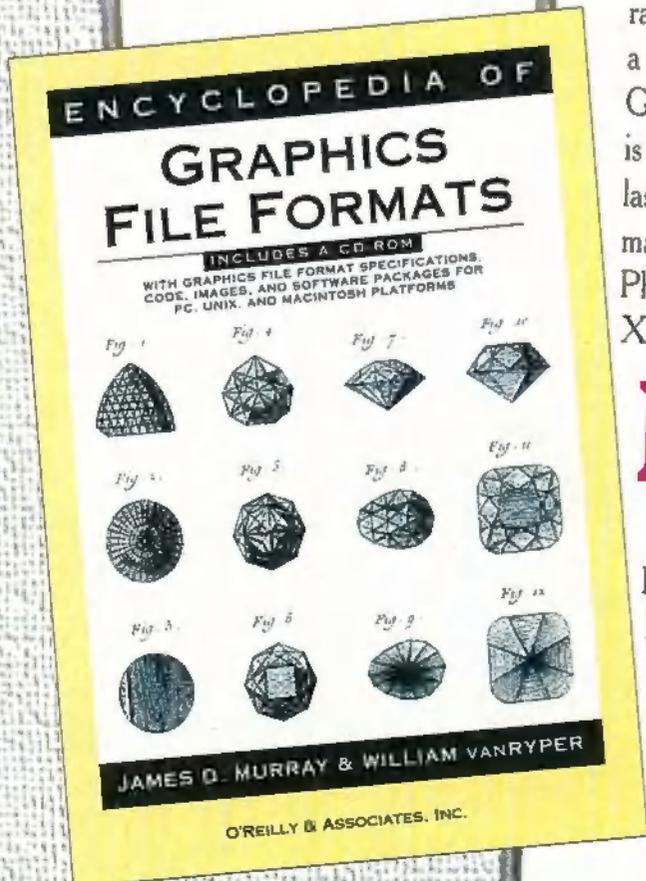
kiegészítőket találsz: mesh-ek, textúrák, példák, grafikus konverterek, APLAYHI (azaz hicolor AVI lejátszó), a VistaPro és egyéb nyalánságok kaptak helyet...

## Grafikus fájlok enciklopédiája

Ha már profin tudjuk kezelni videokártyánkat, nincs más hátra, minthogy kirakjunk egy képet a képernyőre. Ebben a legjobb segítség, az „Encyclopedia of Graphics File Formats” CD-ROM-mal is ellátott füzetke. Ez a szerény 900 oldalas mű minden igényt kielégítően tartalmazza a leírásokat, kezdve az Adobe Photoshop formátumtól a PCX-en át a XWD-ig.

# Nyerj!

Például egy Pascal programozásról szóló könyvet! Írj meg legalább hétféle grafikus fájlformátumot, s a beküldők között kisorsoljuk Walter J. Savitch: Turbo Pascal 7.0 című szakkönyvét, amelynek segítségével megtanulhatsz Pascalban programozni. Még akkor is, ha még nem láttál számítógépet, hiszen a könyv egészen az alaptól indul – ha átrágtad magad mind a 700 oldalon, profi programozó leszel! Címünk még mindig: PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386



# WINGS OF GLORY

Mit sem törődve a kezemben lévő, jól ismert Virgin emblémákkal díszített csomaggal, a körülöttem zajló élet mozzanataitól teljesen elszakadva, leginkább egy éjszakai sétányát végző holdfényesre emlékeztetve haladtam a tágas termék és hosszú folyosók sokaságának útvesztőjében. Füleimben ott zúgott a max. fordulatszámon pörgő Oberursel és Clerget motorok, géppuskák kepelésével és lövedékek sivításával tarkított jellegzetes hatogása, amint a kiállított kétfedelűek – képzeletben megelevenedve – hetven éves pihenés után még egyszer, utóljára előadták halálos balettjüket a kitérőkkel tarkított senki-földje felett.

A bőség zavarától elvarázsoltan, látszólag céltalanul csellengtem az elem táruló repülés-történelmi relikviák kavalkádjában. Végre saját szememmel láthattam a 60 ellenséges gép lelovásáért adományozandó Kongresszusi Érdemérmét, a douai-i reptér sikeres támadásával kiérdemelt Becsületrendet, vagy azt a Victoria Keresztet, melyet éppen egy amerikai pilóta érdemelt ki valamilyen német lőszergyártó-üzem elpusztításával. Elszoruló szívvel léptem be minden újabb terembe, hiszen olyan masinák tárultak elem teljes valóságukban, melyek alakját eddig legfeljebb elmosódott korabeli fotókon láthattam. Az elmúlással vívódva azon töprengtem, vajon él-e még annak a sarokban álló prémekkel bélelt bőrruhának egykori tulajdonosa és széles vigyor terült el arcomon a korabeli pilóták selyem pizsamát, borotválkozó és fogmosó készletet, valamint néhány pár zoknit tartalmazó fog-ság csomagja láttán.

A Wright fivérek még a Flyer első 30 másodperces repülését követő győzelmi mámorukban sem sejtették, hogy törekeny szerkezetük csupán egy röpke évtized leforgása alatt veszedelmes ragadozóvá válik, hatalmas kérdőjelet téve a szárazföldi hadviselés 1900-as évek elején uralkodó tézisei elé. Azonban mielőtt bárki is rövidlátósággal vádolná a repülés eme két kiváló úttörőjét, ajánlatos szemügyre venni azon főtiszteknek „haladó” gondolkodását is, kik a repülőgépet, kizárólag mint a megfigyelő ballonokat felváltó, ellenséges csapatmozgást felderítő eszközt tudták elképzelni.

Az emberi találeményesség viszont nem kényszeríthető még lovassági rohamokon nevelkedett tábornokok valóságától messze járó elképzeléseinek szűken szabott korlátai közé – gondoltam jóleső elégedettséggel, farkaszemet nézve egy tágas terem sarkában álló pompásan restaurált, olaj-zöld Sopwith Camel fenyegetően meredező Vickers géppuskáival. Közelebről végigmértem a mattfekete 150 LE-s Le Rhone forgómotort – melynek forgatónyomatéka olyan mértékben segítette elő a jobbra fordulást, hogy sok pilóta inkább egy 270°-os jobb fordulót preferált a logikusnak tűnő 90°-os bal kanyar helyett – majd mélyet szippantottam, hogy tudom megteljen az gépet diszkréten körül lengő olaj és lakk keverékének jellegzetesen édeskés szagával. Képtelen voltam leküzdeni azt a feltörekvő érzést, miszerint minden egyes lélegzetvétellel a múlt hangulatának egy-egy újabb parányát sikerült elraktároznom agyamban és ösztönösen nyújtottam ki kezem, hogy érezzem a fából készült vázra kifeszített anyag tapintását.

A mai napig sem tudom mennyi ideig figyelhettem az öreg mielőtt végre megszólított, egy azonban biztos, rekedtes hangja minden bizonnyal életem végéig elkísér. Riadtan, abban a hitben fordultam a hang irányába, hogy egy túlbuzgó örnek vált gyanússá a gép iránti érdeklődésem, de az udvariasan rendreutasító arc helyett, egy vakítóan őszes hajú öregurat láttam magam mellett, kinek élénken csillogó szemei szinte elfeledtették igencsak előrehaladott korát.

– Fene egy masina! – ismételte, olyan szeretetteljes pillantásokat vetve az öreg kétfedelűre, melyet a leghevesebb szerelmesek is megirigyelhetek volna.

– Tudja fiatalember, – fordult felém – az volt ám az igazi repülés! Bár az akkori vadászgépeknek a motorja kisebb teljesítményű volt, mint az unokám M3-as BMW-je, látni kellett volna, hogyan csaptunk rá azokra az ádáz D.VII-esekre. Abban az időben volt igazán emberközpontú a légiharc! Nem létezett az AWACS mindent látó szeme és a látóhatáron túlról indítható, figyelmeztetés nélkül gyilkoló rakéták pedig kimerítették a tudományos fantasztikum fogalmát. A vadászgépek paraméterei szinte megegyeztek. Az összecsapás kimenetele elsősorban a szemben álló pilóták rátermett-





# DAWN PATROL

ségén múlt. Ha valaki érezte gépét, sikerült egybeolvadnia masinájával, fényes jövő előtt állt. Csakhamar ász lett, több rendjelszalaggal, mint amennyi a zubbonnyára ráfért és ha egy csöppnyi szerencsével is rendelkezett, akkor akár túlélhette a háborút. Sokaknál azonban a repülőtudással volt gond, másokat pedig Fortuna nem fogadott a kegyeibe. Jó néhány tehetséges, de még tapasztalatlan srácot vadásztak le azok az átkozott egyfedelűek Verdun és a Somme felett.

Ekkor kissé megingott a hangja és hirtelen az a benyomásom támadt, mintha lelki szemével egy pillanat erejéig újra látná a lángolva zuhanó roncsok és a megüresedett székek mellett, gyászos hangulatban elfogyasztott vacsorákat. A mai napig nem találtam elfogadható magyarázatot arra, miért is nem hagytam magára az emlékeibe temetkezett öregot. Egy azonban biztos, megbánni sohasem fogom!

– A kiállításának napja óta időről-időre felkeresem, – mutatott magyarázkodóan a biplán felé – a családom egy öregember hóbortjának tarja ezeket a már-már zarándoklásnak tűnő látogatásokat, de ez valójában nem is meglepő, hiszen egyikük sem járta meg Passchendaele poklát. Az azonban még engem is meglep, hogy ennyi év után is mindig elérzékenyülök, ha megpillantom az öreg Camel-t, avagy „Trükkös Púpost”, ahogy egykor a fickókkal neveztük.

– Ön harcolt a háborúban? – kérdeztem óvatosan, de minden próbálkozásom ellenére megérezte a hangomban bujkáló kételkedést.

– Fiatalember, – pillantott felém némi sértettséget tükröző arckifejezéssel – talán el sem fogja hinni, milyen követelményeket támasztottak a leendő pilótákkal szemben a katonai repülés hajnalán! Elég volt egy érvényes jogosítvány és a kalandvágyó ifjú azonnal felvételt nyerhetett az újonnan alakult RFC kötelékébe, de elégséges feltételnek bizonyult a vitorlázás vagy az ha a jelentkező számára nem volt idegen a lovaglás. Az egyetlen orvosi vizsgálat pedig a színvakság kiszűrésére irányult és elméletileg minden leendő pilóta két óra kiképzés után, már kellően felkészültnak számított a szólóra. Persze mindezért nagy árat kellett fizetni, – folytatta mielőtt tudtára adhattam volna megdöbbenésemet. Kevesen tudják,

hogy a háború során 8.000 növendék szenvedett végzetes balesetet, ami nagyon magas halálzási arány, ahhoz képest hogy az RFC 1914 és '18 között összesen 14.166 pilótát veszített. Jelentkezőkből azonban sohasem volt hiány. A lövészárkok nedves poklában harcolók epekedve tekintettek a felettük látszólag gondtalanul száguldó gépekre, az egék színpompás lovagjaira.

– Milyen típusokon repült? – kíséreltem meg változtatni a nyomasztó témán, mire az öreg felcsillanó szemekkel és meglepő gyorsasággal egy maketteket tartalmazó vitrinhez lépett és teljes átéléssel kezdte velem megosztani háborús élményeit.

– 1916 elején léptem az RFC szolgálatba, így szerencsésen megmenekültem az F.B.5, FE.2b és a BE.2-es típusoktól. Tudja, ezek rendkívül gyenge felépítésű és meglehetősen rossz hírű masináknak számítottak. Az utóbbi ki is érdemelte a „Fokker töltelék” gúnynevet. A háború harmadik évében már halálos csapdák voltak a személyzet számára. A vadászgépek következő generációjához tartozó típusokhoz azonban már mind volt szerencsém. Valójában ehhez nem kellett született tehetségnek lenni, hiszen csak néhány műszert, az altimétert, fordulatszám mérőt és a műhorizontot kellett figyelni. Ezeken kívül aligha volt egyéb műtyűr akkiban. Első vadászgépem ez a hihetetlenül fordulékony Sopwith Pup volt – mutatott rá a legkisebb maketre. Egyszerű, de megbízható masina, nagy szárny felülettel, mely kimagasló manőverezést tett lehetővé. Kár, hogy 80 LE-s motorja nem vette fel a versenyt a robusztus Albatroszokkal. Több cimborám esküszik arra, hogy 50 éves repülési pályafutása alatt nem találkozott ilyen kellemes géppel. Aztán nézze csak meg azt a háromfedelűt! – lépett a Sopwith Triplane kicsinyített mása elé. Páratlan emelkedési képessége kellemetlen meglepetést okozott a németeknek. Azt mondják Anthony Fokker-t a „Tripehound” inspirálta a hírhedt Dr. I megalkotására.

– Albert Ball, Billy Bishop és Mick Manock mind az S.E.5a meggyőződéses rajongóinak hírében álltak. – tettem fel provokatív kérdésem az átszellemült öregnek. – Gondolom ön is harcolt ezzel a típussal?

– Ó, hogyne! – csillant fel az öreg szeme. – Hat E.II-es és két Dr.I pusztult el a Vickers és Lewis-on össztüzében. Valóban nem volt rossz gép. Bár V-8-as motorjából adódóan kevésbé volt fordulékony, mint forgómotoros társai, de több sorozat után is képes volt pilótáját haza repíteni. Zuhanórepülésben pedig igazán verhetetlen volt! Nem váltak le a szárnyai, mint ahogyan az a Dreidecker-eknél gyakran megtörtént. Aztán ott volt a kakukktójás – mosolyodott el, miközben a teremben velünk szemközt kiállított géphez lépett. – Ez a tololégszaváros furcsaság a D.H.2 nevet kapta. A mérnökök ezzel a megoldással próbálták kikerülni a géppuska szinkronizálás problémáját. Ez volt az első egyszemélyes vadászgépünk, ami egy tapasztalt pilótával veszélyesen jól manőverező ellenféllel vált. Öröm volt nézni, amint nagyobb számú bevetésével végéhez érkezett a „Fokker veszély” korszaka. Azt viszont sohasem értem, miért nem építettek több géppuskát az orrába!

– Valahol olvastam, hogy a SPAD XIIIa-nál egy 37 mm-es Hotchkiss géppuskát építettek a V motorblokk szárnyai közé. – kezdtem bele bizonytalanul, de mielőtt a mondatom befejezhettem volna, az öreg kibevágott és élvezettel folytatta elbeszélését.

– Veszedelemes egy bestia volt, az egyszer biztos. Két alkalommal láttam lőgyakorlaton, amint sárkányként okáda a lángot, de repülni csak a két Vickers-el ellátott változatot repültem. Felettébb strapabíró, de sok szempontból rendhagyó gép volt és őszintén megvallva, én nem rajongtam túlzottan érte. Zavart az, hogy kinyújtott lábakkal kellett ülni benne és az sem volt kellemes, hogy a motorblokk belógott egészen az ölemig. Képtelenség volt vele motor nélkül siklani, mert ekkor leginkább egy zuhanó szikla tulajdonságait öltötte magára. A leszállás is csak járó motorral történhetett, ami eleve morbid egy olyan gép esetében, amin nincsenek fékek. Pedig az a 37 mm-es okosság sokáig birizgálta a fantáziám. – mormolta magában az öregúr, miközben átsétáltunk egy kiállított géppuskához, melynek perforált köpenyéről azonnal megállapítottam, hogy egy 7.92 mm-es német

Spandau előtt állunk. – A legtöbb Fokker és Albatros típust ezzel az átokkal látták el, míg a Zeppelinek meg a Gotha-k pedig a könnyebb, dobtaras Parabellum MG 14-esekkel próbálták jobb belátásra téríteni a körülöttük ólálkodó vadászokat. A mi gépeinken a vízűtéses .303-as Vickers és léghűtéses, dobtaras Lewis géppus-

kák voltak rendszeresítve. Ez utóbbi érdekessége, hogy gyakran egy felfelé mozgatható állványon a felső szárnyra illesztették, lehetővé téve léghajók és lomha bombázók alulról való megsorozását. Hatékony támadásukra azonban egy géppuska kevésnek bizonyult. Szerencsére a motorok teljesítményének növekedésével az újabb típusok fegyverzete két géppuskára növekedett. A gyakori elakadások, melyek furcsa módon két fegyver esetében is mindig egyszerre jelentkeztek sok frusztrációra adtak okot.

– Nem egy történetet ismerek olyasfajta agyament ötletekről, mint az ellenség megakasztása a gép mögött vontatott csákllyakkal, vagy éppen üres löszeres dobozokkal ill. fedélzeti tüzeltő berendezésekkel történő megdobálása. Ön is látott ilyen „különleges” fegyvereket? – érdeklődtem kíváncsian.

– Az ember sok mendemondát hall, de el kell ismerni, a kezdeti időszakban számtalan szokatlan és általában teljesen eredménytelen ötlet pattant ki a bolondos pilóták fejéből, bár a csákllyas balhét inkább öngyilkosságnak, mint sem valószínűnek tartom. – mosolyodott el beszélgetőtársam.

– A háború kirobbanását követő hónapokban a .455-ös Webbley revolverek és Parabellum Mauser automata pisztolyoktól a sörétes vadászpuskákig, egészen a Lee-Enfield ismétlő puskáig, a legkülönbözőbb fegyver fajták tűntek fel a bevetésre induló felderítőgépeken. Ismerem azt a bizonyos W.G. Moore őrnagyot, aki három gépére erősített Webbley-Fosbery revolverrel kísérelt meg légi győzelmet aratni és a század veteránjai sokáig emlegették annak a Vesey Holt

századosnak a nevét, aki két ellenséges gépet szedett le pisztolyával. Minden bizonnyal pokoli szerencsés volt, mintsem fergeteges céllovó képességét méltatták.

– Tudja fiam, a pilóták gyakran saját igényeik szerint módosították gépük felszereltségén. – folytatta és felhívta figyelmemet egy fémesen csillogó fanyelű gránátra. – Így kerültek megváltoztatásra a szélvédők és volt aki kényelmesebb ülésre cserélte a gyári széria berendezést. Megint mások rézsutosan álló, lefűrészelt tusú SMLE puskát szereltek a törzsre, melyet 5 puskagránáttal és egy Mauser pisztollyal egészítettek ki. Ez utóbbi nagy pontossága miatt mindkét oldalon kedvelt fegyvernek számított. A magasan cirkáló Zeppelinek felgyújtására pedig gyakran alkalmaztak Ranker dárdákat. De voltak egészen mulatságos, szinte burlex-filmekbe illő jelenetek is. Az esti ivászatokon, néhány pohár jó scotch mellett a fiúk gyakran hahotáztak azon a német pilótán, aki felszállás előtt téglákkal pakolta meg gépét annak reményében, hogy egy ellenséges felderítőgép megpillantása esetén azok hajigálásával próbálja földre kényszerítheti azt.

– Ha már a légi győzelmekről esett szó, ön biztosan ismer néhány trükköt, melyekkel megtréfálhatta ellenfeleit. – kérdeztem hamisítatlan érdeklődéssel.

– Nos, tényleg volt néhány emlékezetes rácsapásom, de egy pillanatig sem feledkeztem meg arról, hogy ezekben a jó szerencsém is gyakran közrejátszott, hiszen nagy stressz alatt éltünk. Gyakran a hajnali őjrattól egészen szürkületig repültünk. Mindig arra törekedtem, hogy az ellenfél minél később, lehetőleg számára már csak végzetes helyzetben észlelje jelenlétemet, – kezdte magyarázni, kezeivel közben hevesen szemléltetve a manővereket. Míg a vadászok ellen a naptól 6-órán való váratlan lecsapás a legcélszerűbb, a géppuskákkal teletűzdelt bombázókat a legveszélytelenebbül alacsonyabban repülve, hátulról, a vak zónájukban lehet végigsorozni. Ekkor mindig jól jött a mozgatható Lewis, de a lomhább masinák ellen eredményesen alkalmaztam az oldalról történő rácsapásokat is. Ha pedig elkerülhetetlennek tűnt a fordulóharc, mindig jól megnéztem kivel megyek táncba, mert sajnos a rádió hiánya szörnyen korlátozta a géppár közötti kommunikációt, ami néhány egyszerű kézi jelzésre korlátozódott. Tehát a csapatmunkára aligha számíthatam. Bár a többiek sokáig ugrattak velem, nem bántam meg, hogy időt szakítottam az ellenfél masináinak megismerésére. Akik

nevettek, lassan mind elfogytak, én viszont még mindig élek!

– Sok áldozatot szedett a légvédelem, – pillantottam egy löveget ábrázoló korabeli grafikára – vagy inkább csak zavaró tényező volt?

– Akkoriban még szó sem volt a mai értelemben vett légvédelmi tüzéségről. – legyintett lekicsinylően. A tábori ágyúkból átalakított lövegek pontatlanok voltak és nehezen bírkóztak meg a mélyrepülésben támadó gépekkel, azonban egy négyes üteg tűzvonalaiban csak a halálvágyú pilóták repültek. Komoly veszélyt leginkább csak a megfigyelő ballonok felrobbantásával okoztak. Közvetve ők okozták az amerikai ász, Frank Luke végétét is.

– Milyen esélyeik voltak a túlélésre egy kritikusan sérült, netán égő gép esetén? – próbáltam megtudakolni, miközben behatóan tanulmányoztam egy korabeli ejtőernyőt.

– Ha már a gép lángolt akkor az szinte kivétel nélkül halállal, vagy ami talán még rosszabb, borzalmas égési sérülésekkel végződött. Strukturális sérülések esetén, a szárny vagy vezérsík leválásának pillanatáig mindig volt remény! Láttam néhány olyan hazatérő gépet, mely torz, szűnyoghálóval bevont favázra hasonlított, halott lövéssel és félig eszméletlen pilótával fedélzetén. Azonban a személyzetek nem adták fel. McBride őrnagy mesélt egy később fogságba esett német pilótával megtörtént esetről, aki miután tudatta lövésével, hogy képtelen sérült gépét szintben tartani, az a megrongálódott szárnyra kimászva biztosított ellensúlyt és később szerencsés hazatérést. A lebegő hurkák személyzete kezdettől fogva hordott efféle felszereléseket, azonban ezek nagyon esetenek és túlzottan súlyosak voltak az akkori kis teljesítményű gépekben való használatra. Végül a németek megmaradt képzett pilótáik védelme érdekében 1918 nyaratól emberibb méretű ejtőernyőkkel látták el hajózóikat. Az első zuhanó gépből végrehajtott sikeres ejtőernyős ugrás pedig Hefty Frigyes hadnagy nevéhez fűződik, akinek 1918 augusztus 22-én sikerült kisebb sérülések árán elhagyni Albatros D.III-át. Ha emlékezetem nem csal, akkor az a szerencsés fickó magyar volt!

– Sokak az utolsó tisztességes háborúnak tartják a Nieuport-ok és Fokkerok csatáját, – fürkésztem az öreg ráncokkal barázdált, markáns arcát – de valóban volt-e lovagiaság a levegőben?

– Az én időmben már semmiképpen sem. – válaszolt szomorkásan az őszes úr, – azt beszéljük, kezdetben még integettek is egymásnak, de 1917-ben számunkra már csak két alternatíva létezett. Vagy én lövöm

**Wings of Glory**

486 DX  
8 MB  
15 MB + CD  
5B ADLIB  
93%  
88%  
90%

Electronic Arts

le vagy ő engem. Ekkorra már kegyetlen élet halál harc folyt és nyoma sem volt a lovagiasságnak. Kivéve talán a Lángoló Part-hoz hasonló romantikus regények lapjait.

Megfeledezvén az idő múlásáról, még órákon keresztül folytattuk a múlt felidézését. Képtelen voltam szabadulni attól az érzéstől, hogy kérdéseimről stimulálva az öreg még egy utolsó alkalommal végigpörgetheti életének azon epizódját, mely oly mély nyomokat hagyott benne felnőtte válásának hajnalán. A távozás majdnem oly hirtelen történt, mint a rejtélyes felbukkanás. Egy kurtta „So long, youngman“, majd lassan elindult az egyszerre természetellenesen tisztának tűnő Camel irányába. Tétetlenül tekintettem utána, amint eltűnt a múlt hadigépezeteinek sokaságában.

Csak léptei elhalkulása után lettem figyelmes arra az észrevételül kezembe csúsztatott fényképre, melynek koráról nem lehettem kétségeim. Az évtizedek alatt megsárgult, fekete-fehér fotó az RFC egy tejfölöskepű, fiatal hadnagyát ábrázolta, akinek vonásai megmagyarázhatatlanul ismerősnek tüntek. Gondolataimba merülve léptem ki az Imperial War Museum patinás kapuján, majd lepillantva a hónom alatt lapuló Virgin feliratú csomagra, gyors léptekkel a hotel felé vettem az irányt.

A Dawn Patrol computerizált könyvének felütésekor – melynél bevallom kezdetben komoly gondot jelentett a S3-864-es megfelelő VESA meghajtójának kiválasztása (#9\_GXE) – gyönyörű hi-res felbontásban keltek életre a Nagy Háború nevezetes eseményei. A passzív, információra éhes olvasó egyszerre válik külső szemlélőjévé és aktív résztvevőjévé az eddig kizárólag visszaemlékezésekből ismert csatáknak.

A repülhető 8 szövetséges és négy német típus botkormányára mögött megízlelheti a katonai repülés izgalmát az első felderítő bevetéseken, retteghet a „Fokker Veszély” drámai hónapjaiban és összemérheti képességeit a hírhedt Repülő Cirkuszokkal is.

A gépek alatt elsuhanó táj részleteiben rendkívül valóságos benyomást kelt. Nem tapasztalható az a túlzottan mesterséges, tiszta és csillogó érzés, ami csökkenti számos más szimuláció hangulatát. Már talán csak az arcot bénító jeges szél és az élethűbb hanghatások hiányoznak az eredmény teljességéhez. Sajnos, a Rowan Software-re jellemző „egyedi” hang Fx-ekkel a Flight Of the Intruder óta hadilábon állók és képtelen vagyok elhinni, hogy ezek a stúdió-jellegű zörejek teljes kontraszt-

ban vannak az igazán figyelemre méltó, bár kicsit teljesítmény igényes grafikai rendszerekkel. Ez utóbbi külön érdekessége, hogy az Overlord-nál tapasztaltakhoz képest lényegesen hihetőbbé vált az egyes gépek támadás ill. ütközés során elszenvedett roncsolódásainak megjelenítése is.

Csak hosszas lapozgatás után, végre behajtottam a Dawn Patrol képzeletbeli könyvének kemény fedelét és általában egy új film premierje előtt előtűnő kíváncsisággal egyes izgalommal helyeztem a CD tányérjába a szivárványszínben pompázó korongot. Tulajdonképpen már nem leptek meg az Origin interaktív szimuláció-sorozatának legújabb, egyben mégis az eddigi legtávolabbi múltban játszódó epizódját bevezető korabeli harctéri tudósítás jellegzetesen vibráló filmkockái. Nem számítottam másra, mint arra a közel két évvel ezelőtt megismert – és talán már egy kicsit meg is unt – felépítéssel valamint összetéveszthetetlen hangszerezéssel készült produkcióra, mely némi túlzással akár mozinak is tekinthető a repülés-szimulációk jobbára egysíkú világában.

Bár a helyszín átveddött az Istambuli sikátorok és a Csendes-óceánon cirkáló repülőgéphordozók klausztrófóbiát árasztó kabinjainak világából a Nyugati-Front gránátok szaggatta frontvonalára, sem a rendezőt, sem a díszlettervezőt, de még csak a forgatókönyv íróit sem cserélték le. Így ismét viszonylatlanul a részletesen kidolgozott, ámbár napjainkra már legóból konstruálnak tűnő gépeket és te-reptárgyakat, valamint találkozhattam jóindulatú parancsnokokkal, idegesítően nagyképmű pilótákkal és mindig segítőkész szerelőkkel. Megívhattam a Blue Max-ra áhítózó német ászokkal, szembe kellett nézmem a saját köreinkben dúló ellentétekkkel és természetesen versenghettem az elragadó francia mademoiselle-ek sokat sejtető kegyeire.

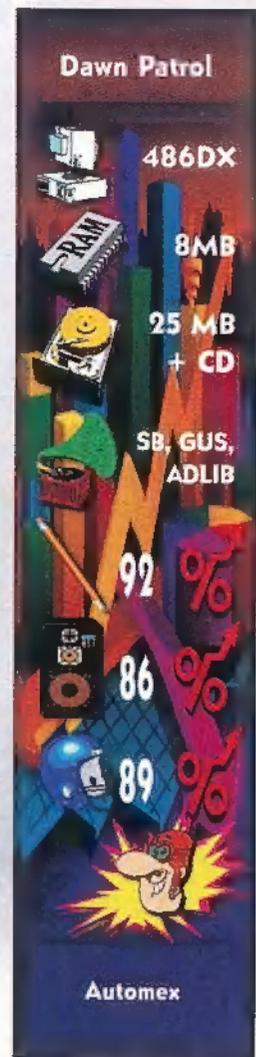
Be kell ismernem, nem tudok szabadulni attól a rosszindulatú gyanútól, hogy az elmúlt hónapok alatt bizony szinte semmi sem változott. És azon sem lenne ártalmas elgondolkodni, vajon meddig tudja még egy fokozatosan sablonossá váló történet prezentálhatóvá tenni azt a 3D-s rendszert, mely felett lassan eljárt az idő.

Végül csak annyi maradt hátra, hogy kiderítsem, milyen furcsa véletlen folytán jelent meg megsárgult fotóm jobb sarkában az a zöld tintával felfirkantott háborzongató megjegyzés: *Nivelle, near Verdun, Feb. 21, 1916.*

Sorell'

#### DAWN PATROL billentyűzet funkciók:

- Esc: Visszatérés a gép fülkéjébe
- F1: Nagyítás
- F2: Felfelé forgatás külsőnézetben
- F3: Jobbra forgatás külsőnézetben
- F4: Kísérőnézet
- F5: Hátulnézet
- F6: Külső flexibilis követési nézet
- F7: Műholdnézet
- F8: Az célpontnak a géphez viszonyított helyzete
- F9: Kijátás a célpontra a fülkéből
- F10: Konfigurációs képernyő
- 1: Irányítás érzékenység fokozása
- 2: Irányítás érzékenység csökkentése
- 5: Kijátás a fülkélül hátra, 6' órába
- 6: Kijátás a fülkéből balra, 9' órába
- 7: Kijátás a fülkéből előre, 12' órába
- 8: Kijátás a fülkéből jobbra, 3' órába
- 9: Kijátás a fülkéből hátra, 6' órába
- 0: Visszatérés a fülkébe kívülnézetből
- T: Fedélzeti fegyverek automata elsütése. Csak a robotpilóta működése esetén funkcionál
- P: Pause
- A: Robotpilóta be/kikapcsolása
- S: Hang FX-ek szintjeinek kiválasztása
- Z: Becsapási-nézet be / kikapcsolása
- X: Kioldott Rakéta-nézet be / kikapcsolása
- V: Fotógéppuska be / kikapcsolása
- B: Félklapok kieresztése / bevonása
- M: Térkép
- Tab: Idő múlásának felgyorsítása
- Enter: Külső támadási nézet
- Delete: Láborkormány fokozatosan jobbra
- Ins: Láborkormány fokozatosan balra
- End: Láborkormány teljesen balra
- PgDn: Láborkormány teljesen jobbra
- [ : Feltékelés előre
- ] : Teljes műszerfal
- + : Fordulatszám fokozatos növelése
- : Fordulatszám fokozatos csökkentése
- ;; : Előzetes navigációs pont
- ' : Következő navigációs pont
- ,: : Min. motor teljesítmény
- .: : Max. motor teljesítmény
- Shift + F1: A Tangmere-i bázis képe
- Shift + F3: A legközelebbi szövetséges gép
- Shift + F4: A legközelebbi ellenséges gép
- Shift + F5: A támadandó célpont
- Shift + F6: Az utóljára jelentést küldő szövetséges gép
- Shift + F7: Az utolsóként vett üzenet alanya
- Shift + F8: A következő megtámadandó felszíni célpont
- Shift + F9: A felszíni célpontok megjelenítése
- Shift + 9: A kísérő meglepetése
- Shift + F: Kijött (Fozed) üzemmód be / kikapcsolása
- Shift + Tab: Szuper időgyorsítás (nincsenek korlátozások)
- Shift + ; : A navigáció ponttal kapcsolatos információk
- Ctrl + F1: Nagyítás reset
- Ctrl + F2: Felfelé forgatás reset
- Ctrl + F3: Oldalra forgatás reset
- Ctrl + F8: Rögzíti az FB-as nézetet
- Ctrl + F9: Rögzíti az F9-es nézetet
- Ctrl + F10: Az idő múlási sebességének növelése
- Ctrl + D: A 3D részletesség manuális beállítása
- Ctrl + F: A Fixed nézőpont reset-je
- Ctrl + V: Fotógéppuska reset-je
- Alt + F1: Kicsinyítés
- Alt + F2: Lefelé forgatás külsőnézetben
- Alt + F3: Balra forgatás külsőnézetben
- Alt + F4: Kísérőnézet, mint az F4
- Alt + F6: Fix távolba pillantás
- Alt + F7: Gép mozgását követő távolba pillantás
- Alt + F7: Lefelé tekintés a gépből
- Alt + F8: Fülkéből a célpont felé pillantás
- Alt + X: Küldetés feladása
- Alt + D: A 3D részletesség manuális beállítása



#### Wings of Glory billentyűzet funkciók:

- Esc: Aktuális párbeszéd beszüntetése
- F1: Fülkéből előre, 12' órában
- F2: Hátulnézet kívülről
- F3: Fülkéből balra, 9' órában
- F4: Fülkéből jobbra, 3' órában
- F5: Fülkéből hátra, 6' órában
- F6: Repülőgépek külsőnézetben
- Ctrl + F6: Felszíni objektumok kívülről
- F7: Normál / inverz taktikai nézet
- Alt + F7: Műholdnézet
- F9: Sérült célpont megjelenítés be / ki
- F10: Leoldott fegyverzet követése
- 1-0: 10% - 100% hajtómű-teljesítmény
- W: Lőszer mennyiség megjelenítése
- Shift + W: Rakéták és bombák száma
- Alt + W: Külső függőszemélyek megjelenítése
- E: Motor azonnal ki / bekapcsolása
- R: Rakéták indítása
- T: Legközelebbi légi célpont kiválasztása
- Shift + T: Legtávolabbi légi célpont kiválasztása
- Alt + T: Legközelebbi szövetséges gép kiválasztása
- Shift + Alt + T: Legtávolabbi szövetséges gép kiválasztása
- Ctrl + T: Legközelebbi felszíni cél kiválasztása
- Shift + Ctrl + T: Legtávolabbi felszíni cél kiválasztása
- Ctrl + Alt + T: Kiválasztott cél törlése
- Y: Kijelölt célpont vizuális követése
- P: Pause
- A: Robotpilóta be/kikapcsolása
- S: Repülési sebesség
- D: Sérülés ellenőrzés
- F: Nézőszög változtatás műholdnézetben
- G: Géppuskák közötti váltogatás (csak S.E.5a -nál)
- H: Felszín feletti magasság
- L: Lewis géppuska célzása S.E.5a -nál
- C: Műszerfal eltüntetés / megjelenítés
- B: Bombák leoldása
- N: Fedélzeti térkép
- Space: Géppuska (-ák) aktiválása
- Space: Párbeszéd tovább léptetése
- Tab: 6 x pillanatnyi időgyorsítás
- Shift Tab: 2-4 x folyamatos időgyorsítás
- [ / ] : Nagyítás / kicsinyítés külsőnézetben
- + / - : Fokozatos teljesítmény növelés / csökkentés
- ~ : Motor kikapcsolása
- , / . : Láborkormány balra / jobbra
- Alt , / . : Láborkormány teljesen balra / jobbra
- Ctrl + S: Hang Fx ki / bekapcsolás
- Ctrl + M: Zene ki / bekapcsolás
- Alt + F: Utasítás a kísérőnek az alakzatba való visszatérésre
- Alt + B: Utasítás a kísérőnek a támadásra
- Alt + O: Konfigurációs panel
- Alt + J: Joystickre-kalibrálás
- Alt + X: Kijelölés DOS-ba
- Alt + M: Visszalépés a főmenübe

# ALONE IN THE DARK 3

*Mikor leszáll a sötétség, az éjszaka gyermekei előmászhatnak odvaikból, és a rettegés veszi át az uralmat a sivatag eldugott kis városaiban. Egyetlen hely van csak, ahol egy élő sem reszket, Slaughter Gulch. Ennek nem a békesség és nyugalom az oka, hanem az, hogy már nincs senki, aki félné, már csupán az élőholtak járják a poros utakat. És ez az a hely, ahová Edward Carnbynak el kell mennie. Csak magára hagyatkozhat, teljesen egyedül lesz. Egyedül a sötétben.*

**A**lighogy megpillantottam a várost, rögtön tudtam, ez a megbízás egyáltalán nem lesz olyan egyszerű, mint az utóbbi néhány hónap csip-csup ügyei. Nem is vállaltam volna el, de egy régi jó ismerősöm is valamilyen módon veszélybe került ezen a helyen, és őrá is gondolnom kellett. Gondoltam is: mondván, hogy érzelmileg is érintett vagyok a dologban alaposan felszólíthatam a munkadíjamat. Bár, ha már akkor tudtam volna, hogy mire vállalkozom... Talán még egy százszal többet kérek.

Mindenesetre fittyet hányva a veszélyre laza léptekkel indultam meg a híd felé, mely egy irdatlan mély szakadék fölött húzódott. Azt mondják ennek a lyuknak valahol volt alja is, de lepillantva a mélybe mégiscsak kétségbe kellett vonnom ezt az állítást. Kissé össze is rezzen-tem, mikor a túloldalon egyszerre egy kalapos fickó tűnt fel, olyan szerelésben, mintha egy harmad- osztályú westernből lépett volna elő. Gyanítottam, hogy ez is lehet a helyzet, hiszen egy forgatócsoportot kellett felkutatnom. Már épp fordultam



volna vissza, mondván hogy teljesítettem a feladatot, mikor egy detonáció hátra repített. Akármilyen kemény fából faragtak, ez azért még nekem is betett egy kicsit, de egyre homályosuló látásommal még észrevettem, amint a cowboy egy különös kacaj kíséretében egyszerűen beleolvad a földbe, aztán elájultam. Nem hiszem, hogy túl sokáig lehettem eszméletlen, mivel mikor kinyitottam a szemem még láttam, amint a bár ajtaja lengve be-

csukódik. Lassan felkászálódtam, majd miután meggyőződtem róla, hogy minden csontom egészben van, és imádott 38-asom sem piszkolódott be, magam is a kocsmá felé vettem utam.

Senkit nem találtam odabent, csak egy kulcs, egy olajoskanna, egy gyufásdoboz, és egy rumba tök akadt a kezem ügyébe. Újdonsült hangszeremmel játszadozva megvizsgáltam a terem közepén ácsorgó vetítógépet. Lejátszásra készen állt egyetlen apróságot leszámítva, nem volt elég benzin az áramfejlesztéshez. A bejárat mellett láttam egy hordót, gondoltam próbát teszek, hátha sikerül vele életet lehelnem a szerkezetbe. Az igazat megvallva nem okozott túl nagy szórakozást a filmrészlet megtekintése. Igaz, az effekt, mikor a szellem beleköltözött a lovas testébe elég látványos volt, de vala-



hogy akkoriban nem igazán rajongtam az ilyen gyermekes kitalációkért. Még hogy megszállni valakinek a testét? Nevetséges. Ám ekkor egy ló poroszkálását hallottam és megpillantottam a filmen látható lovat, amint az ajtó előtt felágaskodva megugrik és elvágat. Utána indultam, mikor egyszerre egy ember állta utamat. Az illető egy jókora mordályt lóbált a kezében, ezért nem éreztem túlzott kedvet az ismerkedéshez, úgyhogy inkább visszasi-ettem a bárba.

A pult mögött egy csapóajtóra találtam, persze bezárva. Lehetséges kinyitási módok után kutatva – miközben átvizsgáltam a polcokat – véletlenül megböktem a vállammal a tehénkoponya jobb oldali szarvát. Az ajtó felemelkedett. Egy pillanattal később a bártulajdonos tűnt fel a nyílásban, fenyegető coltokkal fel-

szerezve. A 38-asomat kellett segítségül hívnom, hogy jobb belátásra bírjam a csapatot. Valami gond lehetett a fegyverem csővével, nem sikerült lelőnöm. Talán visszaeshetett a pincébe, mikor eltaláltam, ugyanis csak a kutyája rohant el mellettem, furcsa szökdecselő léptekkel, ám mikor le-



másztam a létrán és lámpát gyújtottam, senkit nem találtam a hordók között. Nem gondol-

háltam másra, mint hogy a pasas kibasz-nálva előnyét kerekelt oldott. Nem tetszett különösebben a dolog, úgyhogy a falról magamhoz véve a kampót megvizsgáltam a hozzám legközelebb eső hordót. Ilyet én még nem láttam! Odabent nyüzsögtek a csörgőkígyók, a szomszédos hordóból meg egy óriási hulló feje vágódott ki felém, dühösen sziszegve. Szerencsére hátratántorodva megérintettem a zsebemben a rumba tököt, aminek hangja úgy tűnik megzavarhatta a csörgőkígyókat, békésen kiskiklottak egy sarokba, én pedig tovább-



mehettem a most megtalált létrán. Biztosra vettem, hogy a tulaj erre menekült, ugyanis egy cellában találtam magam és a bezárt kapu előtt ott láttam a kulcsokat is. A kampóval közelebb húztam őket, és már nyitottam volna ki az ajtót, mikor – ki gondolta volna – újabb fegyveres bukkant föl mögöttem. Dühösen felé hajítottam a pircsen heverő kődarabot, de nem találtam el, annyit viszont sikerült elérnem, hogy egy pillanatra megtántorodott. Ez elég volt ahhoz, hogy egy jól irányzott rúgással visszalökjem a lyukba a kígyók közé. Ekkor vettem észre, hogy a kő, amit a férfihez vágtam kettétört és egy amulett esett ki belőle. Gondoltam jó szu-

venír lesz, magamhoz vettem, majd az aj-

tón át továbbindultam. A seriff szobájában néhány igencsak érdekes dologra bukkantam. A csillagot és egy doboz löszert leszámítva a fegyverállványról – az ivóban fölszedett kulcs segítségével – leemeltem még egy winchestert, majd a körözési plakátokat kezdtem vizsgálgatni.

Nem gondoltam volna, hogy ilyen babonások voltak a régi telepések. Csak aranygolyóval sebezhető emberekről, sőt, mi több, sérthetetlen fivérekről olvashattam. Pah! Nem csoda, hogy egyetlen embervadász sem tudta elkapni a bűnözőket, ha ilyen baromságokkal tömték tele a fejüket.

Nos, mivel itt már túl sok dolgom nem akadt, a bejárat felé indultam, ahol normális körülmények között közlekedni szokás, ám ekkor valaki dörömbölni kezdett az ajtón, mintha be akarná törni. Mivel mára már elegendő lett a meglepetésekből, az ajtó elé toltam egy szekrényt, aztán felmásztam az így előtűnő létrán. A tetőn kis híján orra estem egy korbácsban, amit az eddigiekre való tekintettel némi óvintézkedésként a kabátom alá rejtettem. Nemsokára egy villogó lámpa alatt egy kötélrészletet is találtam. Gondoltam még segítségemre lehet így – gondosan ügyelve rá, hogy ne lépjek be a fénykörbe, ahol könnyű célpont lehetek – ezt is magamhoz vettem.

Egy sarok mögül megint megpillantottam egy fegyverest. Most már rutinosan mozdultam és a korbácsomat megsuhintva kitéptem azt a valamit, amit a karjában szorongatott. Egy zsák aranyat! Virágot a virágnak, aranyat az aranyásónak – még mielőtt felocsúhatott volna beleeresztettem a kocsmáros által elejtett aranygolyót a fickóba. Igencsak spéci lövedék lehetett, mert szerencsétlen orvgyilkos némi agonizálás után szétrobbant, mintha ott sem lett volna, csak egy árnyat láttam még pár pillanatra mozogni. Talán csak az a zsák volt, amiről a megboldogult még az utolsó szavaiban említést tett. Valami akasztóemberről is szót ejtett, de az egészből egy szót sem értettem. Minden esetre immár semmi sem állt az utamba, hogy átkutas-

sam a következő szobát. Végre egy igazán bájos dologra bukkinttam: egy golyószármazék Hazel felzárva bezárt falak között lehetetlennek éreztem magam (annál is inkább, mivel nemrégiben egy jó vadász állapota is a ruhám alá tűztettem). Csak hogy nem tudtam, hogy mekkora kincs. Az az csak pillanatnyilag van, mivel egy ilyen lejegyzésről már gyerekként volt szélőlni a zárat az egyik ajtó. Mikor egy férfit pillantottam meg, hirtelen elzárult a torkom, mintba fogtattam. Nem kaptam levegőt, és kölségekkel kezdtem el nézni, míg egyszerre újra minden normális lett és én az az észre ma

gum, hogy a tetőn talált kőzetet szétvágtam a kezemből, az akasztóember meg valószínűleg belezuhant egy alyesztóba. Mivel újra nélni volt egy tulajdona, utána dobtam a lyukba, aztán a csapartól lezárva átkutattam a helyszínt. Ismét egy pár kellemes cuccra bukkinttam. A dinamit kiemelkedően kedves játékának számított, a szártított hús pedig még jól jött, ha egy leélezett vadállattal találkozom ezen a pusztai vidéken. Az ám, a dinamit.

Miután nemrégiben láttam volna egy hozzá tartozó gyutacsot is. Végzetesen hát a golyószármazék helyére, ahol egy repedést rá is akadtam. Ekkor hirtelen mögöttem az ajtó és a kőzetlányt az egyik kéz nyúlt be. Ez még nem is lett volna olyan nagy baj, ha nem egy pisztolyt szorongatott volna, ami összerúgva közkölte magából a fegyverre. Ugyan bebiztosítottam egy félreeső sarokba, de a dinamitot eljuttattam egy repedés előtt. Egy hirtelen ártatlan vezérelve egy szál rúd egyáltalán is nélni dobtam. Őriási robbanás rázkódtatta meg a házat. Szerencsére én pont véletlenszerűen voltam, ezért nekem nem ártott, a szemközti falon viszont egy fukar lyuk ásított. Állapota rajta.

Ésre nem vettem, hogy mikor léptem rá a nyílal jelű platformra, ám egyszerre kinyílt mögöttem egy fénylő. Már oda se figyeltem, amint egy puskás fickót a föld alá böktem, az én megint az utamat állta egy ajtó. Egy erőnek tünt, hirtelen voltam benne, hogy senki nem tudná az ajtót. Annál is inkább, mert ahol nem találtam rajta nyílalt. A közelben egy gépezet hangjait hallottam. Nagy tekintettel állt és mintha egy repedés is hallottam volna, mint amikor először egy fogószerep. Meg

kértem a gépet és megint láttam, hogy igazán volt, fénylő kőzet egy darabja. Csak hogy Ed Carbyn nem olyan egyszerű ám kifogott. A szívfélő pillanat alatt tökéletes pótkatást készítem, aztán a kőzetekkel megpróbáltam az indítókat a magyarában. A mechanikus mozgásba kezdett, és a távolban kinyílt az ajtó viszont egy hirtelen rántás. Először a kezemből az ostoromat, így a től kezdve elhúzózhattam. Prob.

Csalódottan kellett tapasztalnom, hogy újabb zsákutcába kerültem. Hirtelen nem csupa üres szobákra épült, így nem jöttem meg szinte lehetetlennek tűnő dologról sem. Nagy kezdéssel vettem, és egy kinyílt deszkáról elugrasztva átvetődtem a szemközti fal ablakába. Nagy csúszással a közepén érkeztem meg az üvegablakok közé egy



rág bomlasztás megpróbáltam felváltani. Kértem azt a lyuk, ahonnan egy pár lyuk, a falon pedig valami megint volt. Hogy jobban lássam, megpróbáltam az egyik falifüggőt, mire kinyílt egy ajtó. Hát, különös zárszerkezet. A szobába lépve ott éjfél ütött az óra. Meg kell mondanom, ilyen később én még az ajtón nem láttam. Legutóbb egy kőzetre bukkintottam (talán azért mert az is volt...). Még tovább volt, hogy az első rákötés egy ember ugrott be a hely mögül és valószínűleg a kezébe kezdett. Szerencsére olyan



összevissza kezdtem, hogy van nézve semmi veszélyt nem jelentett, úgyhogy ismét az óra felé fordítottam figyelmemet. Most vettem csak igazán észre az ajtó jelentőségét. Ha nem lett volna nálam a hűvös, talán újra észre nem jut, hogy hogyan szabadulhatok meg ettől az átkozott rúddal: betöttem hát véli a

nagyra nőtt kakadu csőrét. Egyre megpróbáltam a felállás. A kőzet felé nem állt, a kép mozdult, a papagáj meg egy zsetont nyomott a kezembe, de ami a legfontosabb, elhallgattam. A testem

csak nem hagyott nyugodni. Megpróbáltam átadni rá, és azt tapasztaltam, hogy sokkal ellenőrzhetőbb, mint az előző. Profi magányosként egy pillanat

alatt kifosztottam a szomszédos szobát, beleértve a falon mögé ragasztott kőzetet is, majd az egy másik szobába mentem. A kőzetet behelyeztem a másik szobába. Reggel nekem is volt egy hasonló gyerekként, tehát nem okozott túl nagy meglepetést, mikor ez a terem megint egy mechanizmust indított be és a falon lévő vezető ajtó kinyílt. A falon teljesen illik az egyik ajtó zárja. Egy női lény bejött a szobát pillantottam meg és a földön megtaláltam Emile, a hátránom a puskát. Persze csupa érzékeltem a hirtelen tartalmazzott, mint általában a nők gondolatai.

A szobából az erkélyre vezetett egy nyílás. Utóbban egy újabb nyílalt ajtót láttam. Mit sem sejtve lépkedtem felé, így csak a szerencsémnek köszönhetően, hogy egy gyenge szemű orvosi szemüvegem miatt az ajtó előtt nem voltam látható. Minden esetre igyekeztem

érzetem inkább nősebb kőzetekhez, hogy megkérdezzem mit csinál itt, álltam egy ruhát

szerepét kipalozva az ajtó elé megpróbáltam a felé. Mikor látta, hogy elmozdítja az istennek sem akart meghalni, hirtelen lépett, egyenesen a meggyengült padlódeszkákra, aztán zsupp, máris jó pár méterrel tovább találtam magam. Jó utat kívánva feléptem az egyik ostoromat, majd hirtelen hirtelen távolra mentem.

Érdekes dolgokat találtam, köztük egy második teljes vak kastélyt is, melynek egyetlen hiányzó deszkája szerencsére már meg nálam volt. Am a legfontosabb a kulcs volt, ami az emelet utolsó ajtaját nyitotta. Be kell hogy valljam, mikor megpillantottam azt a lerc izet, ami csap

szerepét karjait és hát valaha emberi fejét leengette felém egy időre megállt benne az út. Nem tartott túl sokáig megpróbáltam nyitni, mivel az izet elég feldühítő volt minden nem bírt a jégre csatlakozni

mielőtt képes lenne, tehát egyenesen kezdtem tovább kutakodni. A csaparra oldalt látni egy



nyílalt, ahol végre felhasználhattam régi magányos hurcolászt (ostoromat), majd a kőzetet a kőzetet a kőzetet szétlöttem egy céltable kőzetet. Csak a célzó kőzetet a kőzetet próbára tettem, annál inkább megpróbáltam, mikor egy hirtelen tett ostoba botot kaptam fénybevettem jégtől. Azért büszke voltam célzó kőzetemre, hirtelen egy fegyver a kőzetet tizesről. És a hely úgy tűnik a megpróbáltam sejt volt. Egy szép kis hirtelen kőzetet az izet lezuhant a kőzetet egy előző láthatatlan lejárattól.

Egy kőzetemhez kerültem. Minden ügyességemre szükségem volt, hogy meg bírjak maradni a hirtelen kőzetem. Ugyanolyan kőzetem, hogy egy indiai az utamat nem állta. Nem voltam hirtelen kőzetem, úgyhogy egyszerre hirtelen tessékeltem az imént fűzött bittel. Csak jóval később jött a kőzetem, hogy talán a kőzetem volt.

Kőzetemhez próbálkozásként megpróbáltam az emeletemet. Megpróbáltam volna, hogy a kőzetem egy sas kőzetem repült a kőzetem, aztán valami misztikus erő segítségével átmentem egy platformra, ami egy ház földemre szállított, hirtelen kőzetem csak a kőzetem kőzetem kőzetem volt az a kőzetem kőzetem. Mindenesetre végül két puskát találtam szemközti magam. Az utóbban rutinszerű megpróbáltam elmozdítani a kőzetem, és láttem le az akadékoskodó egyedeket. Hirtelen kőzetem sem okozott túlzott gondot. A kőzetem talált kőzetem kőzetem egy kőzetem kőzetem, ahol sok kőzetem kőzetem mellett a kőzetem kőzetem egy órával se lettem. Az egyik kőzetem szerint ez az óra a kőzetem másik kőzetem kőzetem kőzetem, ám mikor ezt kipróbáltam, megint valaki elém állt. Megpróbáltam elő, célzó, aztán kőzetem, mert a kőzetem nagy sikeresen kőzetem



Kőzetemhez próbálkozásként megpróbáltam az emeletemet. Megpróbáltam volna, hogy a kőzetem egy sas kőzetem repült a kőzetem, aztán valami misztikus erő segítségével



**H**urrá! Már megint egy live-action játék az American Laser Games-től! Igaz, lassan tömegcikké válnak ezek a „mozi” játékok, hiszen fantasztikus szórakozást nyújtanak.

A digi-videóra épülő Crime Patrol barátaim egész seregét vonzotta a monitor köré. Nyolc megán a marha jó felbontású képeket az is szívesen megnézi, aki egyenesen irtózik az ilyen lövöldözős „izéktől”.

Egyszerű fakab... boc, rendőrként kezdjük pályafutásunkat, piti bűnözőket vagyunk kénytelenek sítire vágni (már ha túlélik akcióinkat). Nem akarom a zsaru melót lenézni, de én gyorsan túlléptem ezen a szinten. Folytatásként belekóstolhatunk a nyomozók gyötrelmes életébe, majd letesszük a nagyítót, és a kommandósok kötelékében infraszemüveget és golyóálló felszerelést kapunk. Ez utóbinak nem sok hasznát látjuk. Füsttűbárokba tévedve kinyírhatunk pár ideges kezű urat (valamiért állandóan céltáblá-

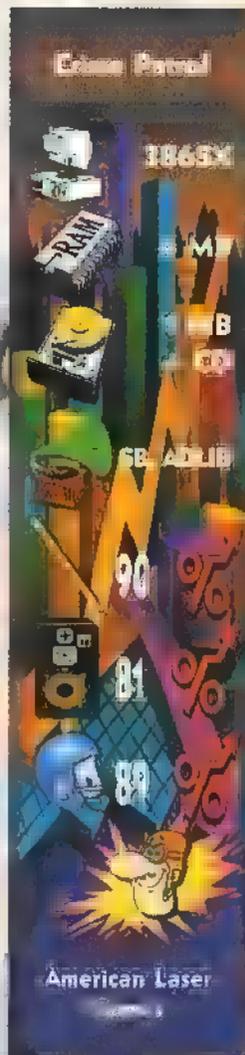
nak néznek) és néhány élénk ugráló vendéget, akiket azért mégsem kéne, hiszen az nem zsaruroz méltó. Természetesen látványos autós üldözések és a mindenre elszánt gépeltérítő terroristák maradhatnak ki a buliból. Hagyatékuk pár kiló „porcukor” (vagy liszt, nem mindegy!). A mókának még nincs vége, de elérjük karrierünk fénypontját: bekerülünk az elit alakulatba. Kezd a helyzet komolyodni, már nem csak a saját életünket kell féltetni, mert mások is a segítségünkre szorulnak. Érdeemes megkímélni a túszo-életét, azaz előbb lelőni a gengsztereket, mint azok ártatlanokat. Azért túlzott sietségünkben ne durrogassunk vaktában, főleg mert buzgómc- csing kollégáink állandó jelleggel élénk rohannak, mire mi ellenségtől tartva megkínáljuk őket is néhány golyóval. Persze ezt sem díjazák feletteseink. Akció akció követ, golyószorozat kopog a fejünk felett, tépkedi a betont a lábunk alatt.

Fittyet hányva mindenre, vér és hullák jelzik utunkat (egy kis horror). Ha kellő mennyiségű célzót itunk játék előtt (kiseb- neknek Cola), nem okozhat gondot senkinek és semminek a lepuffantása, még annak a helikopternek sem, amiből egy kézigrá- nátot akarnak hozzánk vágni. Óvatos- ságból nem árt mindenkibe kettőt-hár- mat, (netán az egész tárat) beleereszteni, mert valamelyik hős nagyfiú még akkor is feltápáskodik, amikor már szitává lyuggattuk. Vértől csöpögő hangula- tom tetőpontjára juthattam, mert még bele sem melegendtem igazán, máris vége volt a játé- nak. Sebaj, elkezdtem előről, hi- szen sohasem találkozunk ugyanazzal a szituációval. A helyszín és feladat természetesen mindig ugyanaz, de az ellen- ség általában máshogy támad. A mouse már füstölt sok rángatástól és strapától amikor abbahagytam, de ekkorra már

senki nem mert gúnyosan kiröhögni a rossz fiúk közül – nem maradt egy sem. Egyszóval ezek fantasztikus játékok, igaz agyat nem igényelnek, csak kiváló reflexeket. Akinek ebből kevesebb van a kellesténél, az szerezzen a kölcsönzöböl, vagy használja gyakrabban a save funkciót.

Viszlát a folytatáskor, ugyanis már megjelent. Crime Patrol II. Drug Wars, amiben vízen és földön hív ki bennünket az egész világ.

El Capo & Júpi



**A**z American Laser Game- nek (ezúttal is) sikerült olyan kiemelkedő játékot produkálnia, mint amelyet már megszokhat-

tunk az évek során. A két Mad Dog után – melyek örült vihart kavartak –, megjelent a Crime Patrol, ami szintén elég jól sikerült, és a hamarosan megjelenő Crime Patrol 2 is hasonló izgalmakkal kecsegtet. A Mad Dogokban még a vadnyugaton lődözhattunk vonatfosztogatókra és emberrablókra, ezután – csak hogy ki ne essünk a gyakorlatból – a Crime Patrolban rendőrként üzhettük a gonoszokat árkon-bokron át. A Space Piratesben elérkeztünk evolúciónk csúcspontjára, mert elszakadva a földi kalandoktól, az űrben, Ga-

laktikák között folytathatjuk örök (és egyenlőtlen) küzdelmünket a rosszal. Az ördögi és gonosz Talon kapitány által vezetett űrkalózok elfogták az űrtelepesek egyik ártatlan hajóját. Természetesen nekünk kell megmenteni a telepeseket, és megakadályozni Talon kapitányt abban a tervében, hogy az uralma alá vonja az egész Univerzumot. Szembe kell néznünk a

kalóz hordákkal (és ami még rosszabb, az élénk ugráló túszo-kkal is), és minden ügyességünket latba vetve, energia kristályokat gyűjthetünk a különböző világokról. Ezek szolgáltatnak majd energiát a különleges csillag ágyúhoz, amely egyedül képes arra, hogy visszaverje, majd elűzze Talon

kapitányt és vérebeit egy másik Galaxisba. A játék közben többrendbeli ügyességi próbán esünk túl, és többször kerülünk választás elé, mikor életünk csak döntésünktől függ. A végén meg kell küzdeni kedvenc fő ellenségünkkel, akit nem többször, mint ötször kell egymás után legyőznünk, ugyanis teljes kollekciója öt féle fegyverből áll. Minden fegyvert külön-külön kell kilőni a kezéből, és itt segítségünkre van egy különleges célzó rendszer is, mely plusz-minusz két méteres hibával megmondja a célpontot. Még halála után is tartogat számunkra meglepetést, mivel hogy szemének gyilkos sugaraitól elporladhatunk, ha nem vagyunk elég gyorsak. Egyszóval a

történet nagyszerű, a játék szintén, csak éppen a képpel van egy kis baj. Egy egészen apró kis baj, mégpedig, hogy nem a megszokott jó minőségű és felbontású

képeket látjuk. Persze lehet védekezni, hogy a lézerfegyverek füstjé- től „életlen” a kép,

de én inkább azt hiszem, hogy elnagyolták kissé. A játék így is lebilincselő – már amennyiben ez a helyes szó rá – így tehát újabb játékkal bővült a Live Actionok sora.

El Capo & Júpi



# MENZOBERRANZAN

A Dream Forge megörvendeztetett minket egy új szerepjátékkal, melynek alapját az R. A. Salvatore által megálmodott világ, a drow-k (sötét elfek) világa alkotja.

Menzoberranzan a drow-k városa, Underdarkban (Mélysötétben), a föld alatt található. Mágiával, sötét praktikákkal, gyilkosságokkal terhes vidék ez, melyből egy Drizzt Do'Urden nevű drow ki akar szabadulni. Ez a kísérlete végül is sikerül, de ezért nagy árat kell fizetnie (aki többet akar tudni, az olvassa el az alapművet). A játék bizonyos tekintetben hasonlít a korábban megjelent Ravenloft nevű proggira, de némi újítást is tartalmaz, főként az irányítást illetően.

A program elindításakor vártam, hogy valami „egetrengetőenkolosszalisan tökjő” intro fogok látni, de rögtön hidegzuhaný ért. Az enyhén szólva is gyengéskére sikerült bevezetőben három állóképet láthatunk, melyek alatt a háttértörténet olvasható, ami röviden így szól: A falubeliek vidáman fogadják a kalandozókat és meghívják őket egy mulatságra, de ekkor megjelennek a drow-k és – elrontva a hangulatot – elhurcolnak néhányat a mulatozók közül. Nosza, el kell menni kiszabadítani őket. A sanyarú előjáték után a menüpontok következnek. **Show Introduction** – az intro lehet visszahívni; **Continue Game** – a kimentett állást tölthetjük vissza; **Create Characters** – itt állíthatjuk be kalandozóink tulajdonságait; **Show Credits** – a program készítőinek listája; **Quit Game** – kilépés a játékból. Első lépésként lehelj életre két karaktert a **Create Characters** menü-

pont kiválasztásával. A nemük, fajuk, tudományuk és jellemük után a pontszámok következnek, amelyet elég hálás módon, dobókockákkal kell kidobni. (Én egy félelf fighter/cleric/mage-t és egy félelf fighter/thief-et választottam, magyarázatot lásd később.) A hp-t ■ felejtse el legmagasabbra tenni, ugyanis arra szükséged lesz. A név beírása után kezdheted a játékot.

A z irányítás:

A bal felső sarokban lévő gombra kattintva megjelenik a menü: **Rest** – pihenés; **Pray** – papi imák memorizálása;

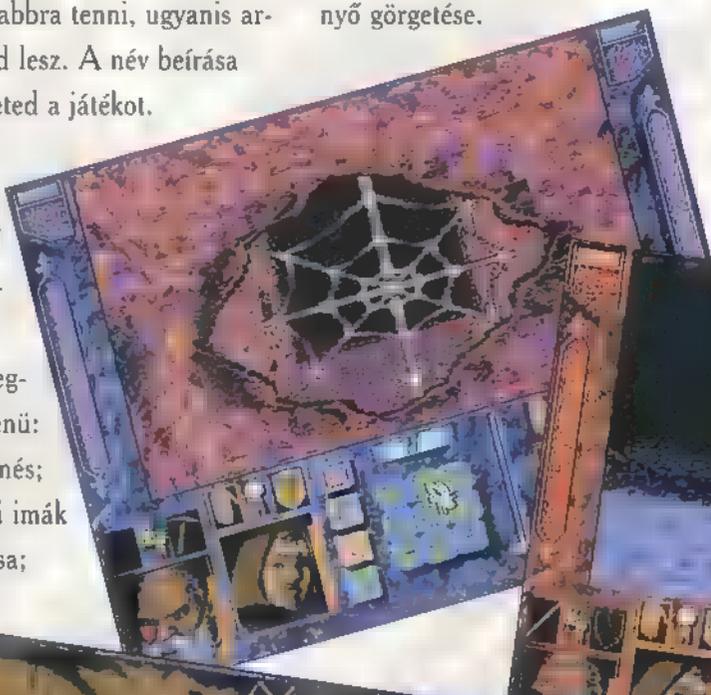


**Memorize**

– a mágus varázslatainak memorizálása; **Automap** – automatikus térkép (beleírhat, rádirozhat, akár ki is nyomtatható); **Load** – játékállás betöltése; **Save** – erről csak annyit, hogy mentéskor mindig írd át ■ mentendő szöveget, mert ellenkező esetben képes, egy két dolgot nem elmenti!; **Quit** – kilépés;

**Options** – be lehet állítani a hangot, a fényt, és

doom-hoz hasonlóan a játéktér nagyságát is. Utóbbi négy funkció megtalálható gyors-ikonként is a karakterek képe mellett. A karakterek ■ játéktéren az egérrel vagy a nyilakkal irányíthatók. Egy tipp: ha gyorsan akarsz haladni, kattints az iránytűre, ekkor megszűnik a képernyő görgetése.



A bal egérgombbal kell harcolni, ■ jobb egérgombbal – a kéz megjelenése után – tárgyakat lehet felvenni. Szereplőink két ke-

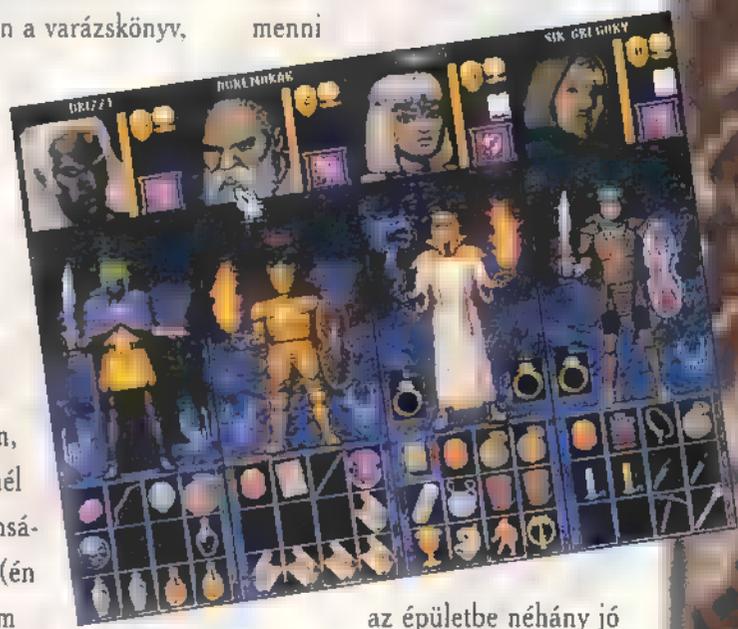
ze között általában a varázskönyv, egy szimbólum, vagy valami egészen más található, amire rákattintva egy menüt látunk, ahol a varázslatok és egyébek találhatóak. Itt kell megjegyezni, hogy az A betűknél az alaptulajdonságok olvashatók (én ezért választottam

thiefet is, mert annak alaptulajdonságai közt van néhány jól használható dolog), ezeket érdemes átböngészni. Ha rákattintasz egyik hősöd képére, megjelenik felöltözve, tárgyai a lábánál hevernek. A kis négyzetre klikkelve hasznos infokhoz juthatunk.

Most, hogy már elfáradt a szemed ■ sok olvasástól, talán el is kezdem a játék nem túl részletes leírását. Egy épületben találsz magad, ahonnan – miután beszéltél a csapossal – távoznod kell. A faluban vagy, ahol éppen porráégősdit játszik egy épület, ezért te nem pihenhetsz és nem memorizálhatsz. Első feladat tehát a tűz eloltása. Vegyél fel egy rahedli vödört, csám-pázz el a kútig, kattints a vödörre és – nem csalás nem ámitás – lám meg-



telnek. Nyomás az égő házhoz oltani! Menj a közeli épülethez, ahol egy katona álldogál! Szólj meg! Kis rábeszélés után hajlandó veled menni, de ez nem kötelező! Minél több karakterrel mész, annál nagyobb a túlélési esélyed, de a tapasztalati pontok is többfelé osztódnak, ezért jobb meggondolni, hogy kit veszel fel. Érdekes be-



menni az épületbe néhány jó használati tárgyért (a többivel hiába próbálkoznál, mert zárva van). Egy jó tanács: nézz mindig alaposan körül, mert a kicsi sárga pöttyök nagyon hasznos dolgokat jelölnek a térképen (a legfontosabbak az eldugott sarkokban, zsákutcák-



ban és a nehezen megközelíthető helyeken vannak). A falu végén egy sisakot kapsz ajándékba. Amelyik karakteredre felteszed, annak alap tulajdonságai közt megjelenik a Protection of poison, azaz a mérge elleni védelem (bizonyos idő után megszűnik). A következőkben aranyos kardot hordó Gnollokkal is lehet találkozni, akik néha – idéttlen kacsintásnak tűnő mozdulatsorral – harapnak is. Az itt álló házban, egy öregemberrel találkozhat, akinek segítségével megtudhatod, hogy Mélysötétben káros sugárzás van (neeem, nem egy atomerőmű robotant fel), amire ő tudja az orvosságot. Gyűjtened kell négy drágakövet (gem), ezeket használhatóvá teszi számodra. A második feladat tehát, a négy drágakő megszerzése. A kövek lelőhelyénél – nem kis örö-

helyszínen a kissé sérült Yonarral találkozol, de érdemes felvenni a csapatba, mert mágus és tolvaj is egyben. A falak rendszeres átnyalazása után megtalá-

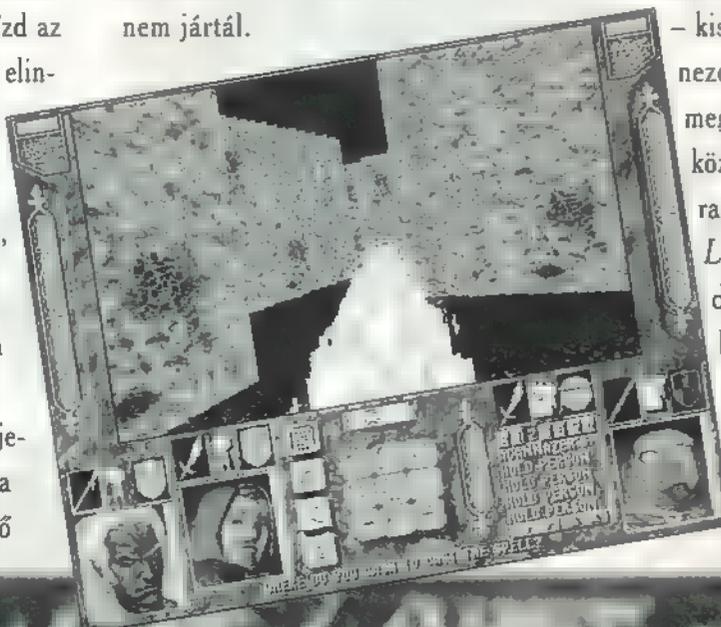


csillét, amely levisz Mélysötétbe.

Mélysötétben mély sötétség fogad. (Nahát! Ki gondolta?) Lényei azonnal támadásba lépnek és elpusztításodon dolgoznak egész idő alatt. Tömegestül ugrálnak körül, a

kicsi, krumplira hasonlító féregszerű valamik (osquipok) és harapnak is. Az első szinten egy barbárral találkozol. A csapatba nem érdemes bevenni, de beszélj vele, mert ad egy map parchment-et, amely Mélysötét

keresztmetszeti képét ábrázolja. Sok illúziófal, létra és pókháló nehezíti előrejutásunkat. Addig kell járkalni, amíg a térképek négyzet alakúakká egészülnek ki. A második szinten találhatsz olyan létrát, amely felvezet az első szintnek azon részére, ahol még nem jártál.



mödre – bunkósbottal felszerelt verbegekkel (kisóriás) is összeakadhatsz. A falakat végignyálva két barlangot is találhatunk – Drizzt és a Verbeegek barlangját –, ahol újabb hasznos tárgyakat lelhetünk. A verbeeg barlangról csak annyit, hogy itt használni kell a Potion of jump nevű itókát, pont úgy, ahogy a sisakot. A négy drágakövet bízd az öregember gondjaira! Ezután elindulhatsz Mélysötétbe, melynek lejárata a barlangos pálya alatt található. Odafelé csatlakozik hozzá Drizzt Do' Urdennel, párducával együtt. A figurát kézbe véve és arra rákattintva hívhatjuk elő Guenhwyvart (az ezután megjelenő párducfej ikonra kattintva harcolhatsz vele). A következő

Az egész játék voltaképpen különböző módon bejárható labirintusokon alapul. A létrákon és illúzió-

falakon átvergődve egy törpével akadsz

össze, aki az aboleth disease névre hallgató betegségben szenved. Ennek ellenére vegyük fel Yonar helyére, mert később a dwarf bányákban megmutatja az illúziófalakat. Egy ki-

sebbfajta tóban megleled az aboleth betegséget okozó lényt. Elpusztítása után visszajutatsz Underdark még fel nem derített részébe, hogy folytasd küldetésed.

Legközelebb itt folytatom a leírást, most inkább a leggyakrabban használt varázslatokról ejtek néhány szót.

meg lehet gyilkolni (főleg a Verbeegeknél vált be); *Spiritual hammer* – mágikus kalapács, elég durva fegyver; *Fortify* – a következő gyógyítás teljes erejű lesz; *Passwebb* (8. szintű pap) – a pókhálókon lehet vele átmenni (a játék elején palackokban található, érdemes vele takarékoskodni!); *Neutralize poison* – méregsemlegesítés.

#### Mágus varázslatok:

*Armor* – a védelmet szolgálja; *Agannaazer's scorcher* – lángoszlop vízszintesen; *Stinking Cloud* – ködöt bocsát az ellenfélre, így az nem lát, nem hall és főleg nem üt! *Fireball* – tűzlabda; A palackok (potionok) közül a már említett

*Potion of jump* elég fontos; *Fly* – repülni lehet vele addig, amíg nem pi-hensz a karakterekkel; *Potion of healing* – életerőt ad;

#### Az adottságok:

*Levitate* (Drizzt tulajdonságai közé tartozik) – meg lehet emelkedni vele, de fönt csak forogni enged, haladni nem; *Read languages* (tolvaj-thief adottsága) – titkosírás elolvasására szolgál; *Detect secret* (elf vagy félelf karakter tulajdonsága) – a titkosajtókat kellene megtalálnia, de nem igazán működik.

A játék grafikája tűrhető, a különböző nagy egységek között egész jó átvezető képek kaptak helyet. Igazán az alaptörténet ismeretében élvezhető, ám anélkül is bele lehet feledkezni.

(Folytatjuk)

Gregory



#### Papi imádságok:

*Cure light wounds* – kis sebek gyógyítása; *Cause light wounds* – kis sebek okozása (ugyannezek később seriousban is megtalálhatók, azok már közepes sebek gyógyítására és okozására képesek); *Light* – fény (egy mindig legyen kéznél, mert különben tölcsötétben kell futkosnod); *Hold person* – mozgásképtelenné teszi a páci-ent, így könnyedén

# Multimedia Meeting Point

a multimédiások Mekkája

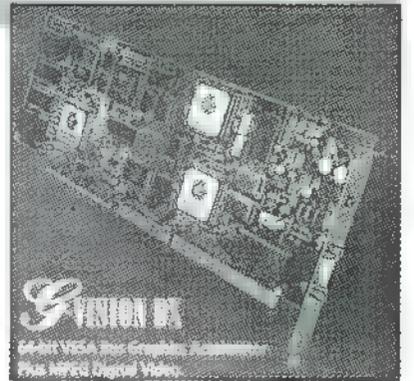
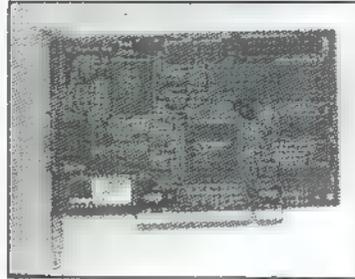
Genius Sound Maker 16E	9.900 Ft
Sound Blaster 16VE	12.400 Ft
Sound Blaster 16 SCSI-2	20.900 Ft
Video Blaster SE	30.600 Ft
Video Spigot CLR	8.700 Ft
New SB Discovery CD16 MM kit	40.400 Ft
8/30W sztereo aktiv hangfal	6.990/9.990 Ft
MPEG kártya	34.600 Ft
MS Windows 3.11	12.400 Ft
MS Works/ MS Office	12.400 Ft/61.900 Ft
MS Cinemania '95	7.900 Ft
MS Encarta '95	12.900 Ft
MS Art Gallery	7.900 Ft
Mitsumi/Instantech CD olvasó	15.900 Ft
Sony CDU33-A	16.400 Ft
játék CD-k	990 Ft-tól
sex CD-k (movie)	3.690 Ft-tól
nyelvoktató CD-k	6.390 Ft-tól
hangos szótárak	1.690 Ft-tól
lexikonok (pl. Compton's)	4.990 Ft-tól
ismeretterjesztő CD-k	4.190 Ft-tól
shareware CD-k	1.590 Ft-tól
MPEG CD-k (filmek)	4.990 Ft-tól
Compaq Presario 510CDS	199.900 Ft!

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!  
 Minor Kft. - 1125 Budapest, Kútvölgyi út 63/b.  
 Tel: 274-2495, 274-2496, 274-2497



## GRAFIKUS ÉS MULTIMÉDIA KÁRTYÁK

DESIGNED IN USA



- HDRVET 14 800 Ft**  
1MB DRAM (2MB-ig bővíthető), NCR 77CR32BLT  
640x480 @100Hz-ig, 16.8M szín, 800x600 @ 16.8M szín (2MB DRAM-mal)  
DOS és WINDOWS gyorsítás, Energiatakarékos üzemmód, VESA
- PHANTOM 64 28 500 Ft**  
2MB DRAM, S3 Vision 864 chip, 64-bites chip, VESA kompatibilis, Green funkciók  
640x480 és 800x600, 16.8M szín, 1600x1200-as felbontásig, 256 szín  
640x480 @106Hz, 800x600 @91Hz, 1024x768 @84Hz, 1280x1024 @75Hz-ig
- VIDEOBLITZ III AV 71 900 Ft**  
4MB VRAM, S3 Vision 968 chip, 64-bites chip, VESA kompatibilis  
1280x1024-ig 16.8M szín @76Hz-ig (4MB-tal), 1600x1200 @72Hz, 64.000 szín  
MPEG, AVI, INDEO stb. video formátumok gyorsítása, Új ProPilot software
- G-Vision DX 59 500 Ft**  
1MB DRAM (2MB-ig bőv.), 64-bites VL-buszos grafikus vezérlő és egy MPEG  
lejátszó egy kártyán. VideoCD, CD-i, stb. filmek lejátszása.
- AudioBlitz II 11 900 Ft**  
16-bites sztereo hangkártya, SoundBlaster és Windows Sound System kompatibilis  
Multi CD + IDE interface, szabványos Wavetable bővítési lehetőség.



COMPUTEREK  
 PERIFÉRIÁK  
 PLOTTEREK  
 HÁLÓZATOK  
 SZOFTVEREK  
 ALKATRÉSZEK

Minden kártyához  
 ingyenes driver frissítés!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT  
 VÁRJUK!

ÁRANK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK!  
 1065 Budapest, Nagymező u. 51. • Tel: (361)-153-0111 • Fax: (361)-269-0151

# ACOMP

Szent László utca 74/A. Királyhágó utca 2.  
 1135-Budapest 1125-Budapest  
 Tel/Fax:149-6165 Tel/Fax:156-6790  
 Tel:140-2101

Babyház, 1.44Mb FDD, IDE+	14" mono VGA + 256Kb			14" color SVGA LR + 512Kb			
	270Mb	420Mb	520Mb	270Mb	420Mb	520Mb	1000Mb
251P1G, 101 gombos billentyűzet	270Mb	420Mb	520Mb	270Mb	420Mb	520Mb	1000Mb
A386SX-40MHz, 2Mb RAM	57.968	61.680	64.680	74.568	78.280	81.280	102.280
A386DX-40MHz, 128Kc, 4Mb RAM	70.240	73.952	76.952	86.840	90.552	93.552	114.552
T486SLC-33MHz, 64Kc, 2Mb RAM	61.328	65.040	68.040	77.928	81.640	84.640	105.640
CT486DX-40MHz, 256Kc, 4Mb RAM	82.560	86.272	89.272	99.160	102.872	105.872	126.872
C486DX2-66MHz, 256Kc, 4Mb RAM	84.720	88.432	91.432	101.320	105.032	108.032	129.032
A486DX2-80MHz, 256Kc, 4Mb RAM	90.072	93.784	96.784	106.672	110.384	113.384	134.384
I486DX4-100MHz, 256Kc, 4Mb RAM	110.456	114.168	117.168	127.056	130.768	133.768	154.768
Pentium 60MHz, 512Kc, RAM	147.080	150.792	153.792	163.680	167.392	170.392	191.392

Alaplapok:	
386SX-40MHz	6.880
386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	10.960
486SLC-33MHz 64Kb Cache (ETEQ, IBM OEM)	10.240
486SLC-40MHz 16Kb (ni) Cache, Green, 2 VESA (AMI)	10.800
486DX-XXMHz 256Kb cache, 3 VESA	9.992
486DX-XXMHz 256Kb cache, 3 VESA, Green, DX4 is	10.800
486DX-XXMHz 256Kb cache, 4 PCI, 1 VESA, PCI/IDE	18.992
586 60-66MHz 256Kb cache, OPTI, AMI, 3PCI	26.992
586 90-100MHz 512Kb cache, OPTI, AMI, 4PCI, 2VLB	39.200

Panasonic nyomtatók:	
Panasonic 9 lős, A4	20.160
Panasonic 9 lős, A3	51.200
Panasonic 24 lős, A4	22.800
Panasonic 24 lős, A3	65.760
Panasonic 24 lős, AII	33.520
Lapadagoló, keskeny kocsis	7.520
Lapadagoló, széles kocsis	22.400
Festékszalag 9 lős #pushoz	920
Festékszalag 24lős #pushoz	992

Winchesterek:			
270Mb Conner	18.320	730Mb IBM	34.400
420Mb SeaGate	20.992	1000Mb Seagate	44.992
520Mb SeaGate	23.992	1400Mb Quantum	111.992
730Mb Quantum	29.992	2200Mb Quantum	139.992

Monitorok:	
14" mono VGA (800*600)	10.800
14" PGA SVGA (1024*768, 0.28, LR)	25.992
14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR / NI)	29.840
15" Daewoo SVGA (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digi)	39.992
17" Daewoo / PGA (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digi)	84.800
21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR / NI / Digi)	208.000
14" monitor üveg	800

Babyház: 5.200  
 Miditorony: 5.520  
 Nagytorony: 8.792

Hangkártyák:				RAM-ok:			
SB Pro2	10.840	VD Expert	16.792	414256 DIP	720	4Mb*36	17.600
SB 16 Value	12.160	Gravé	15.992	64512 DIP	4.560	8Mb*36bit	34.992
16MCD	12.992	Gravé Max	27.520	256Kb*9bit	1.896	16Mb*32bit	54.400
SB 16MCD ASP	20.992	FX20 aktív	2.240	1Mb*9bit	4.096	32Mb*36bit	106.640
SB 32 Value	23.992	Plug In 12	4.680	4Mb*9bit	13.840	32Kb cache	992

Processzorok:		Floppy, CD-ROM Drive-ok:	
486DX-40MHz Th-Cyrix	12.640	1,2Mb FDD Panasonic / Chinon	5.280
486DX2-50MHz Th-Cyrix	11.992	1,44Mb Floppy Panasonic / Mitsumi	3.880
486DX2-66MHz Intel / Cyrix	19.992 / 14.640	FDD beépítő keret	336
486DX2-80MHz AMD	19.992	Panasonic CD-ROM 2X sebességű, vezérlő	14.992
486DX4-100MHz Intel	31.992	Chinon CD-ROM 2X sebességű, EIDE	15.992
Pentium 60MHz / 66MHz	43.200 / 46.000	Mitsumi CD-ROM 4x sebességű, AT-BUS	26.880
ULSI 387DX-DLC-40MHz	2.080	NEC CD-ROM 4x sebességű SCSI	30.800

Billentyűzet, mouse, scanner:	
102 gombos billentyűzet Kamich (Angol)	1.760
102 gombos billentyűzet Kamich (Hun)	1.840
MS 400 mouse + mini pad + software	880
MS 700 mouse + mini pad + software	1.344
Genius Easy Mouse	1.040
Genius Mouse 3	1.760
Genius Mouse Too	2.080
True mouse + pad + tartó	1.840
Logitech Pilot mouse	3.600
Trust mono kéz scanner 256 szürke	7.992
Trust color kéz scanner	19.192

PC-s joystickok:	
QS-113 Standard	1.160
QS-123 Warrior	1.280
QS-1 Intruder	2.392
QS-151 Aviator	2.952
QS-172 Raider	1.592
QS-189 Python	1.132
QS-191 Starfighter	1.192
QS-201 S. Warrior	1.920
QS-205 Interceptor	3.520
QS-203A Avenger	1.840
QS-209 Skyhawk	1.360

I/O kártyák:			
IDE + ISA	1.280	T9420 1Mb VLB	9.280
IDE+ VESA	2.320	S3 805 1Mb VLB	10.392
RT VGA 256Kb, ISA	2.992	ET4000VGA2P 1Mb VLB	12.800
T9000i 512Kb, ISA	4.400	V7 Mage 1Mb VLB	18.800

Árunk a 25% ÁFA-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

# MEGRENDÜLŐLAP ÉS VALLOMÁS!

Szállami képességem teljes tudatában kijelentem, hogy a PC-X Magazint önként és azonnal megrendelem, mert szeretem! Ígérem, hogy a továbbiakban minden hónap utolsó napjait a postásra várakozás izgatott állapotában töltöm. Fogadom, hogy a hiányzó számokat megszerzem, amint azt zsebpénzem, vagy családom anyagi lehetőségei engedik. Kérem, hogy részemre az öszinte beismerés alapján ennek megfelelő befizetési csekket küldjenek!

AKCIÓÓÓÓ!  
Nálunk nincs áremelés és a CD-X is olcsóbb!!

Egyéves megrendelés (1944 Forint):

Féléves előfizetés (972 Forint):

Továbbá nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni):

1994/1., szeptemberi:  1994/2., októberi:  1994/3., novemberi:  1994/4., decemberi:

1995/1., januári:  1995/2., februári:  1995/3., márciusi:

számot, ezt azóta borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket.

Előfizető vagyok ezért 750 Ft-os csekket kérek a CD-X-re.

Nem vagyok előfizető, így 980 Ft-ért rendelem meg a CD-X-et.

Nevem: ..... Címem: .....

.....(nyomtatott betűvel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

Végül pedig tiszta szívemből fogadom, hogy e megrendelöt nem vagdosom ki a lapból, hanem lefényképelem!

## MÁJUSBAN STARTOL A CD-X!

Mi is az a CD-X, és miért kell nekünk? A lemezmelléklet helyett inkább CD mellékletet indítanánk. Mert ugye az sokkal több fér, meg jobb is és ilyenek.

Tehát az CD, pontosabban CD-X. 650 MByte full PC-X!

Aki most megrendeli, az májusban már boldog tulajdonosa lehet az első igazán nagyszerű CD-X-nek.

Néhány téma a tartalomból: játékok, játék-demók, shareware programok, 3D Studio tanfolyam, demo programozás (forráslisták, kész művek), rovatok kezdőknek és haladóknak, multimédia, mega-levelezés....

Ennyi ízelítőnek talán elég lesz!

Rendeld meg most!

Megrendelem a CD-X-et 750 Ft-ért (mert előfizető vagyok)

a CD-X-et 980 Ft-ért (mert nem vagyok előfizető)

A PC-X-et egy évre és az első CD-X első számát most kedvezményesen együtt 2694 Ft-ért (mert előfizető leszek)

Nevem: .....

Címem: .....

Keresek eladó, működőképes DRAGON-32 vagy DRAGON-64 típusú számítógépet. Tel.: 1666-811/535

Sztereogram előállító PRG kapható. 1507 Bp. Pf.: 42.

Lionking-es kitűzöt és alsónadrágot keresek. Érdeklődni a Szerkesztőségben.

Doom-ot szerető, nem 50 kg-os lánygyal tölteném unalmas óráimat.

Jelige: Cannes



Imádom a pizzát... Odavagyok érte... Így – gondoltam – ezzel a programmal sem lehet gondom. Lett. Az első 15 próbálkozás után, elkezdtem gondolkodni is és sikerült. A pizzázóm egész egy hónapig nyereséges volt és csak utána omlott össze. De nem adtam fel...

**E**bben a részében szerintem hasonlít a Theme Park-ra, csak az a különbség, hogy itt legalább tudom miért mentem tönkre, és nem lehet abbahagyni. Ne is hagyj!

Intró nincs, de egyik Tycoonban sem volt, így nem is csodálkoztam rajta. A főmenü 4 pontból áll: régít betölteni, újat kezdeni, megnézni a High Score táblát, és beállítani a hangot. Ez utóbbira nem sok szükség volt, mert öt perc után úgy rántottam ki a hangfal dugóját, hogy füstölgött. Ez nem az én ízlésem. Három opció jelenik meg. A freemode-ban azt csinálsz, amit akarsz, a Mission game-ben egy előre meghatározott életpályát kell kiválasztanunk, és a pontjait időre teljesíteni. A harmadik a Quickstart, ahol már egy-két étteremmel indulunk.

Ha választottuk, akkor már csak egy pénzes pacák kell, akit elnevezhetünk, ahogy a pizzériát is. Ha ráklikkelünk valamelyikre (az elsőn kívül), akkor zöldre vált és azt is játékos fogja irányítani, nem ■ gép.

#### Az adatlapokon sok szép tulajdonság van:

**Money** (pénz): nagyon-nagyon fontos. Kezdséknél nem kell rögtön kölcsönt felvenni.

**Age** (kor): minél idősebb valaki, annál kisebb az egészsége.

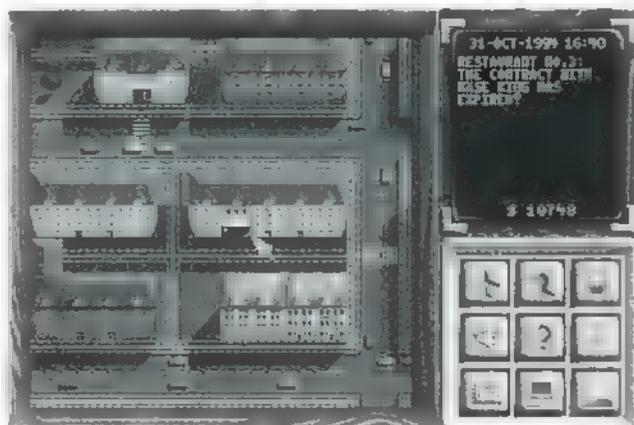
**Popularity** (népszerűség): könnyebben boldogulsz, ha szeretnek.

**Health** (egészség): minél nagyobb, annál gyorsabban regenerálódasz, vagyis egy nap alatt több energiát kapsz vissza.

**Energy** (energia): minél több, annál jobban bírod a munkát. Délután háromig mindenki dolgozik, akkor elkezd csökkenni az energiája (10 percenként 2 pont), és ha nulla, akkor aludni megy.

**Intelligence** (ezt tudjátok): voltaképpen csak ■ computer irányította karaktereknél van jelentősége. Ettől függ, mennyi hülyeséget csinál.

**Charisma** (szépség): hasonlít a népszerűséghez. Ha te vagy Miss/Mr. Universe mindenkit levehetsz a lábáról.



**Dexterity** (ügyesség): ■ gyorsaságot jelzi. Akcióknál fontos, és ■ Maffia küldetéseinél is nehezebb dolguk lesz a zsaruknak.

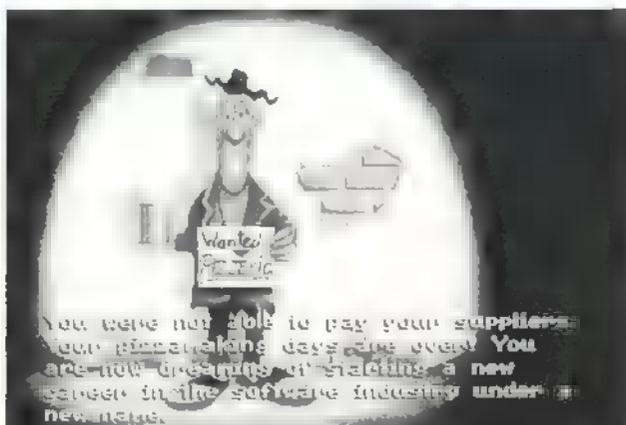
**Personality** (személyiség): ha nagy mindenkit meg tudsz győzni,

hogy neked van igazad.

**Cookery** (főzés): mennyire vagy jó szakács vagy. Ez is csak a computeres ürgéknél fontos, hisz főzni te fogsz.

**Courage** (bátorság): az Alvilággal való kapcsolatokban nélkülözhetetlen.

Ha választottál, indulhat a móka. Érdemes Berlinben kezdeni, mert



olcsóbb. A rajzoló meglehetősen érdekes belső világról tanúskodó „térképen” klikkelünk kétszer Berlinre. A várost madártávlatból látjuk és jobb oldalt, fönt az információs ablakot, lent egy csomó ikont. Az infó ablakban két fontos adat látható: felül a dátum és az idő, alul a pénzünk.

Vegyük sorban az ikonokat:

A repülő visszavisz a világ-térképhez.

A fej egy újabb menüt hoz elő: a karaktermenüt. Itt megnézhetjük a személyi adatokat, az üzletekről egy listát, az életpályát, ■ megbecsülést az alvilág és a normál világ köreiben (újabb rangot akkor kapunk, ha ■ zöld csík végig-ér). Gyönyörködhetünk kitüntetésekben, és ha Mission Game-et játszunk megnézhetjük mit vállaltunk, és mi a következő teendő. Az alsó két nyíllal ugyanezt tudhatjuk meg a többi játékosról is, míg ■ Back-el

visszatérhetünk az előző menübe. Fontos még ■ túlóldalon lévő lámpa és lent ■ két nyíl, amivel az ébresztő órákat állíthatjuk korábbra (küldetésnél kellhet). A lámpa kapcsolójával mehetünk szabadságra. Meghatározuk az időtartamot és már üdülünk is (nő az egészségünk). Érdemes vigyázni, hogy legyen elég raktárkészlet és ne hagyjunk magunk után befejezetlen küldetést.

A disk, ahol ki-be tölthetjük a játékállásokat. A hangosbeszélő a reklámot jelképezi. Ennek négy fajtája van: szórólapok, plakátok, újsághirdetések és a tévéreklám. Minél drágább, annál

nagyobb a visszhangja. Ha ráklikkelünk a bevásárlókocsira, akkor kiválaszthatjuk a megfelelőt. (Mindenhon igaz, hogy a bevásárlókocsival vásárolni lehet.)

A kérdőjel a piackutatást jelképezi, csomó felesleges mutatót tartalmaz, de van néhány fontos is. Pl. az ízléstáblázat (hat fajta vendég van), és hogy minek van most keletje.

Az újságban hírek vannak (ki gondolta volna!?) de egy részüknek semmi értelme.

A következő ikon az étteremhálózatra vonatkozó statisztikákba enged betekintést.

A TeleNet egy telefonos hálózat, ahol öt csoportba sorolták leendő kapcsolatainkat:

– *Estate Agents*: az ingatlanügynökök, akiktől az üzlethelységeket lehet bérelni vagy megvenni.

– *Bank*s: hitelt lehet felvenni (minden banknál egyszerre csak egy hitelünk lehet), befektetni vagy átutalni, ha tudjuk a számlaszámot.

– *Insurance companies*: biztosítók. Minden ellen köthetünk biztosítást. Az életbiztosítás nem egészen úgy működik, mint az életben, mert ha meghalunk, megkapjuk az összeget és még fel is támasztanak.

– *Authorithies*: hatóságok. Polgármester, rendőrség és a többi. A polgármestert támogathatjuk, és ha elég nagy az összeg esetleg megemlékezik rólunk, ha bajba kerültünk. Addig sajnos szóba sem áll velünk, míg nem vagyunk Small entrepreneur-ök. A rendőrségtől infókat lehet szerezni, de csak akkor ha már legalább Blue-collar worker-ek vagyunk.

– *Others*: Itt kap helyet a Maffia és a fegyverkereskedők. A Maffiánál kérhetünk munkát, kölcsönt és információt. Ha elvégezzük a ránk szabott feladatot, feljebb juthatunk az alvilág ranglétráján. Vigyázat! Előtte mindig mentsük, mert különben lecsúszunk és oda a fele egészség ill. energia pontunk. Kölcsönt csak akkor érdemes igénybe venni, ha a bankok már nem adnak, mert sokkal rosszabbak a feltételek. Infót csak akkor kapunk, ha már elértük a Gambler szintet.

A fegyverkereskedőknél eleinte csak játékszerekhez juthatunk. Idővel a Maffiától kapunk egy-két jó telefonszámot, ahol fegyvert is lehet venni.

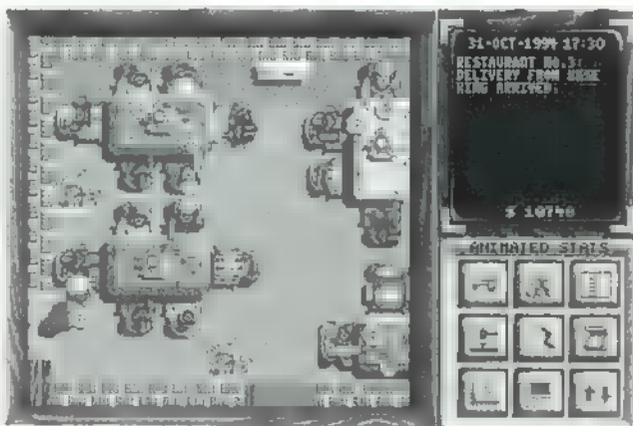
A főmenüben az utolsó ikon a naplementét ábrázolja, ezzel – ha nincs több dolgunk – befejezhetjük aznapi ténykedésünket, így energiát takarítunk meg.

Nem beszéltem még a térkép felett látható négy menüről. Az első kettővel a különböző tulajdonban lévő éttermeket és hatóságukat nézhetjük meg. A harmadikkal a többi építményt (mozi, diszkó stb.), míg a negyedikkel a lehetséges üzlethelyiségeinket kereshetjük meg. Ha választunk a térképen villogni kezd az összes, amire teljesül a feltétel. A térképnek három nagyítása van: bal klikkel tudunk nagyítani, jobbal kicsinyíteni. A legnagyobb nagyításban infót szerezhetünk a kiadó üzlethelyiségekről. Ha valamelyik

megtetszik (olcsó és sok a potenciális vendég), ráadásul még bérelhető is (to rent vagy to sale /rent), akkor nézzük meg melyik ingatlanügynökséghez tartozik (leg-alul), lépünk kapcsolatba velük a TeleNet-en keresztül és béreljük ki.

Egy fehér napernyős bejárat van az üzlet helyén. Kiklikeljük rá és már láthatjuk is a kopár termet.

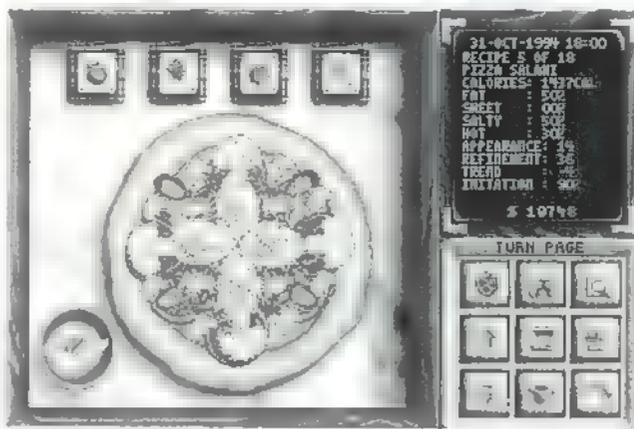
Jobboldalt, alul újabb ikonsor látható. Az első sor egyelőre nem fontos, ellenben nézzük a második sorban az elsőt. Ezzel rendezhetjük be álmaink éttermét. Választhatunk bútorokat, díszítőelemeket (virágok, játékgépek, tévék stb.), a konyhába sütőt és a padlót. Itt is a bevásárlókocsival vásárolhatunk. Elénk tárul a kínálat. Bal gombbal tudjuk növelni a kívánt mennyiséget, jobbal csökkentjük. Ha minden oké, a felfelé mutató ujjal jóváhagyhatjuk a rendelést és mire kettőt fordulunk már pakolhatunk is. Ha valamire még sincs szükségünk, a jobb oldali kukába kihajíthatjuk, de persze az



árát nem kapjuk vissza. A másik megoldás, hogy olcsóbban eladjuk.

A második sor második ikonjával vehetünk fel személyzetet. Egyelőre egy szakács és egy pincér megteszi. Fontos a megbízhatóság (trustworthiness) és a motiváció. Ha megbízhatatlan valaki, akkor sokat lóg, késik és tönkreteszi az árut. Ha valakinek motivációja magas, jobban dolgozik, ha nullára csökken, felmond.

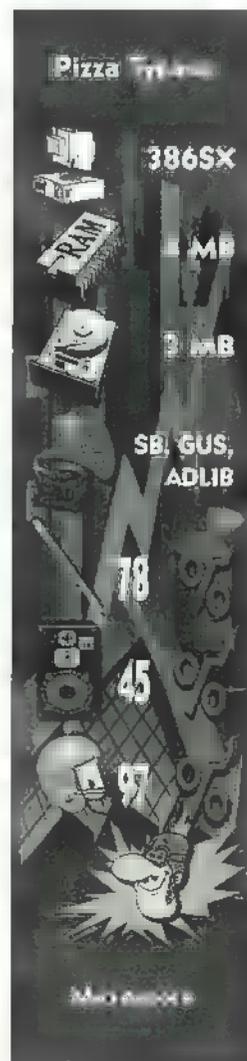
Az utolsó ikon a sorban a recepteket tartalmazza. Kezdetben magunknak kell előállítani. Két fajtája van: az első a standard pizzák, amiket a leíráshoz adott The Big Pizza Cookery Book segítségével kell megsütni, de lehet saját pizzakölteményeket



is alkotni, ha a felfelé nyíllal átmenyünk a második oldalra és a new-ra állunk. A lábosra klikkelve elkezdhetjük az alkotást. Egy kész pizzatészta rakosgathatjuk a finomságokat, melyek négy „fiók”-ban találhatók: a zöldségek, a húsok, a gyümölcsök és a sajtok-fűszerek. Az aprítógéppel (bal alsó sarok) szeletelni, vágni, reszelni lehet (mindent kétszer). A jobb oldali három ikon: a pizza, a lista a felhasznált alapanyagokról és az előállítás költségei a tetszési indexszel. Ha kész a nagymű, klikkeljük a hüvelykujjra, és visszajutunk a recept-menübe.

A megsütött pizzánk mellett ott virít egy nagy nulla. Ez azt mutatja, hogy az adott városban, hány étterem étlapján van rajta. A második sor utolsó ikonjával tehetjük fel. Adjunk meg egy árat (lehetőleg nagyobb, mint az alapanyag ára, bár így népszerűek leszünk, de gazdagok nem).

Ha ez is megvan, a Back nyíllal menjünk az étterem menübe és az első sor második ikonjával (kis golyóhalom) vegyünk készleteket. Lehet szállítási szerződést is kötni, akkor naponként szállítják az árut. Minél nagyobb a megrendelt mennyiség, annál nagyobb kedvezményeket tudunk kicsikarni. Legelső alkalommal nem tudjuk mekkora mennyiségű áru kell, mert ezt a gép az előző napi fogyasztásból számolná ki, tehát vegyünk mindenképp 10-10-et. Menjünk vissza az éttermi menübe és a kulcs ikonnal már nyithatunk is. Futtasd fel az első üzletet, aztán jöhet a többi!



### Néhány tipp:

– Ne vegyél fel menedzsert, amíg nincs raktár (azt is ugyanúgy lehet bérelni), mert nem gondoskodik rendszeresen az utánpótlásról.

– Ne nagyon köss hosszú távú szerződéseket, mert változik az ízlés.

– Minden fogyasztónak más az igénye pizzában és bútorban is.

Mielőtt berendeznéd a helységet, nézd meg kik lesznek a vendégeid.

– Minél hamarabb süsd meg az összes standard pizzát, majd a sajátodat is.

– Minden pizzát tegyél fel az étlapra, legfeljebb nem veszik, de lehet, hogy egy hónap múlva az lesz a sláger.

– Ne felejtse el a Maffia-küldetéseid!

– Ha a vendéglobban az ülőkunsaftok fejére klikkelsz, véleményt mondanak a vendéglőről, a pizzáról, a berendezésről stb. Megtudhatod hol kell javulni...

Végül megjegyzem, hogy a Beta-verziót láttam, így előfordulhat, hogy nem minden a leírás szerint fog működni.

### Rangok a Maffiánál:

As good as dead  
Loser  
Amateur  
Gambler  
Pocket thief  
Thug  
Gangster  
Pimp  
Professional  
Killer  
Boss  
Maffia big wig  
Godfather

### Rangok a világban:

Hopeless Case  
Failure  
Worker  
Small entrepreneur  
Restaurateur  
Business man  
Self-made man  
Hero  
Star  
Freeman  
Mayor  
Senator  
President

Pelace

# KNIGHTS OF XENTAR

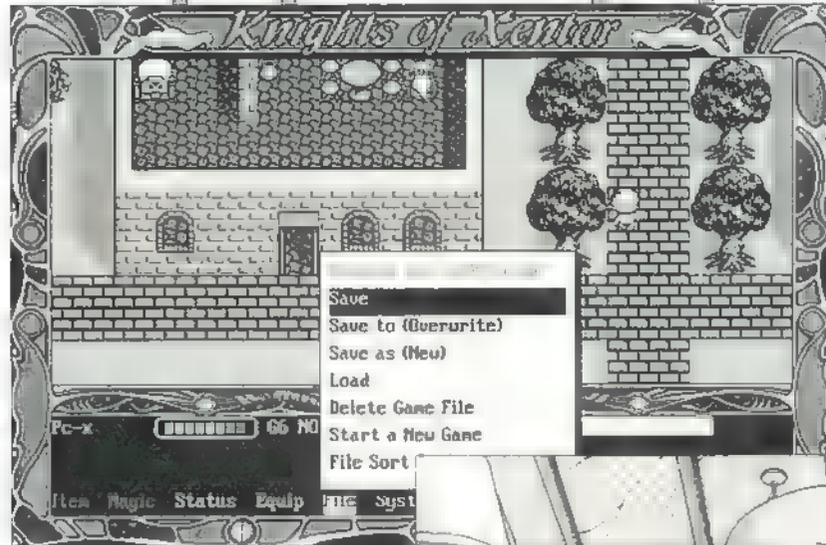
Napjainkban, mikor szinte minden szoftvercég a legegyszerűbb, legócskább ötleteit egy kis digi animációval feldíszítve árusítja, interaktív video néven; ma, amikor a lexikonokat CD-re mondják és animációval díszítve Multimédia CDként kiadják; most, mikor a szoftverkészítés csak az ezeréves programok feldíszítéséből áll, amikor nagyon kevés az ötletes játék és a többsége 1-2 hét alatt megunható: van egy cég, ami igyekszik ötletes, szórakoztató programokat kiadni. Igen, a Megatechről van szó. És itt a 3. játékuk, a Knights of Xentar. A Cobra Mission stílusában készült, bár itt a szebb képekhez meg kell rendelni egy UPDATE lemezt. Ez 5 USA dollárba plusz a postaköltségbe kerül és egy fényképes igazolvány fénymásolatába, ami igazolja, hogy elmúltál 18 éves. (Oké. Nem te rendezed meg hanem valamilyen megfelelő rokonod, te csak játszol vele.) Mivel a bevétel csak a másolást és a diszk árát fedezi, ezért jól látható, hogy nem pénzszerzési akciónról van szó, hanem arról, hogy az UPDATE-t nem véletlenül kötik 18 éves korhoz. Igazad van minden 18 éven felüli ezt mondja, az is aki esetleg egy évvel ezelőtt a bűvös korhatár túldolgalán még az ellenkezőjét állította, de ilyen az élet.

**N**a, akkor foglalkozunk most egy kicsit a játékkal magával is. Kezdjük mindjárt az irányítással:

- Nyílak Mozgás, menüben kurzormozgatás.
- Enter Menüpont kiválasztása.
- ESC A menü és a játéktér közötti váltás.
- Ctrl+Shift Zene ki/be.
- Egér bal gomb Menüben kiválasztás, egyébként menj oda parancs.
- Egér jobb gomb Menj arra, amíg tudsz.
- (Részletesebb leírásért lapozd át a kézikönyvet.)

A menük teljesen egyértelműek, kivéve a sebesség állításokat, ugyanis ott a 0 a gyors, a 9 pedig a lassú. Ez idáig nagyon egyszerű. Főmenüből kétféle van, a jobb fajtában van egy fénykép-

árusító szaküzlet, ahol a legjobb képek megtekinthetők. (Na, például ezért kell Update!) Persze nem lehet mindent előre megnézni, a képgyűjtemény teljes feltöltéséhez ajánlott a végigjá-



zás, ahhoz viszont kell néhány olyan infó, ami nem derül ki a végigjátszás történeti áttekintéséből. Következnek most ezek:

- A program nem számolja az időt, tehát tehetünk kitérőket és gyakorolhatunk. Ezt jó mindig kihasználni.
- A legelejét kivéve mindig érdemes 5-10 üveg gyógyított magunkkal vinni, hiszen kaphatunk egy újabb kellemetlen ellenfelet. (Living Tree, Poison Cobra, ...)
- Eraser Pinre nem volt idáig szükségem (de még nem vittem teljesen végig) és az általa okozott

el/hallgasd meg, ugyanis egy kis angol tudással már elég szórakoztató.

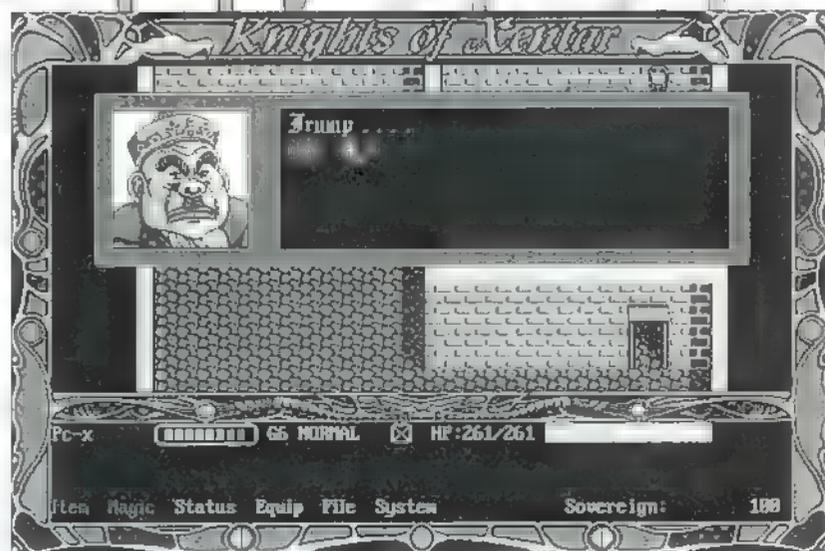
- A leírást csak akkor használd, ha végképp elakadtál, e nélkül sokkal izgalmasabb.



- Ne cheatelj, így sem lehetetlen végigvinni.

- Az elején a legjobb harci módszer, hogy amikor tanulni akar Desmond az eredeti sebességet hagyd beállítva. Később ez persze változhat.

- Mindig segíts a bajba jutott lányokon.



hatás sem igazán éri meg. (Karakter átnevezés.)

- Mindig a legerősebb még legyőzhető ellenfélnek kell gyakorolni, így gyorsabban léphetünk szintet.

- Nem szabad sajnálni a pénzt a jobb fegyverre és páncélra, megtérül a befektetés.

- A szöveget mindenképp olvasd

Néhány technikai info:

- Sűrűn ments állást.

- Célszerű a programhoz igazítani a Config.Syst. Ha a program EMS-t használ és valami digi hang lejátszása közben túl sok billentyű lenyomást érzel, akkor időnként lefagy.

- Update nélküli verzióban nem érdemes egy-egy speciális célú épület törzsvendégévé válni.

- A TEMP file-okat a TEMP környezeti változóban megadott helyre menti, ez legyen mondjuk egy nagy RAMDRIVE. A CD kedvéért betehetsz egy kis CACHE-t, de ezt duplázatlan RAMDRIVE esetén úgy kell beállítani, hogy ne nyúljon hozzá a Cache. Mivel a programnak 640 Kbyte ram kell, ebből kb. 530 szabad, a teljes XMS és EMS használható a gyorsítási trükkökhöz.

- A 3D-s mód sokat lassít, de a hangulaton nem javít semmit, tehát célszerű nem bekapcsolni. (Pl. OS/2 ablakban futtatva egy nagyobb prog-

ram mellett már igen jól látható a sebességkülönbség. Kikapcsolt Turbo esetén DOS alatt is produkálja ezt a sebességet.)  
- Érdemes egy rezidens programot írni, ami az egérkurzor softwareből való mozgatása, ugyanis ez megakadályozza a kurzor időnkénti átugrását a képernyő egyik feléről a másikra. (Ez sok programnál hasznos és nagyon egyszerű, tehát megéri.)

- A Megatech BBS-re megéri időnként felnézni, de 4-5 megát Amerikából letölteni nem egy olcsó mulatság.

Most már csak két dolog pofátlankodik a végigjátszás elé: A tárgyak és a szörnyek rövid leírása.

(A Treasure címszó alá tartozó tárgyak nem itt szerepelnek, azokat a végigjátszás közben említtem meg.)

Slime: gyenge kis szörny, mozgó kocsonya két szemmel. Két probléma van vele. Az egyik, hogy a pH-ja nem 5.5, hanem jóval kevesebb (savas kémhatású a drágaság). A másik, hogy a természetgyógyászok nem tudták meggyőzni a vegetáriánus étrend előnyeiről és ezért ragadozó maradt.

Daos: ez sem sokkal erősebb. Egy farok, láb és szárny nélküli mardárra emlékeztet. Valahogy úgy működik, mint a „kelj fel Jancsi“, tehát az alsó felének a súlya tartja megfelelő helyzetben. Ez is húsevő.

# 中又 ENT 大凡

**Battle Bee:** egy örökké harcias kedvű óriás darázs. Mérete miatt, többször kell ráütni, hogy leessen. Nem valami nagy ellenfél.

(Persze ez a szinttől és a fegyverektől függ.)

**Joker:** vicces kedvű fickó, de nem túl kemény ellenfél. (Időnként viszont hajlamos meggyógyulni.)

**War Wolf:** harci farkas, két lábon jár és tudja utánozni a „nagy-mama hangját”. Alacsony szinten komoly ellenfél is lehet.

**Killer Dog:** szép, két lábon járó kutya, de kiterítve még szebb.

**Bandit:** ki ne ismerné ezt a kedves ellenfelet. Sok HP, kicsit sebez is, de nem tartozik a legerősebbek közé. Az elején jó vele vigyázni.

**Death Doll:** elég veszélyes még közepes (40. 50.) szinten is. Én eléggé utáltam, amikor több is jött belőle. (Nem csak pusztakézze küzd.)

hatnak. Magas szinten nem ellenfél.

**Living Tree:** sok szerencsét. HP-s, erős és kemény ellenfél tud lenni, de

nem vagy mindennel felszerelve, akkor a legjobb húzás, ha eltűnsz némi füst kíséretében. (Még mindig olcsóbb

mint meginni egy rakás gyógyitalt.)

**Pygmy Boss:** törpék főnöke. A többinél kicsit erősebb.

**Orc:** ki ne ismerné a kedves Orkok népét. Elég durvák, jobb velük vigyázni.

**Evil Elephant:** ismét egy gonosz állat. Időnként veszélyes.

hozzá: 1. Egy kis szerencse, 2. Jó fegyverek, 3. Jó páncél, pajzs, sisak, 4. Magas szint, 5. Gyógyital. Egyik legkeményebb ellenfél.

## Tárgyak:

1. Heal Potion. 100 HP-t gyógyít.  
2. High Potion. 250 HP-t gyógyít.  
3. Deluxe Potion. Teljesen felgyógyít.  
4. Angelic Mist (nem szerepel a kézikönyvben).

200 HP gyógyulást eredményez a csapat minden tagján.

5. Magic Nut. 50 Manapont Lunanak.  
6. Magic Potion. 250 Manapont Lunanak.

7. Smoke Grenade. Füstbomba, a menekülést segíti.

8. Skunk Oil. Szörnyűző, de Dungeonban nem működik.

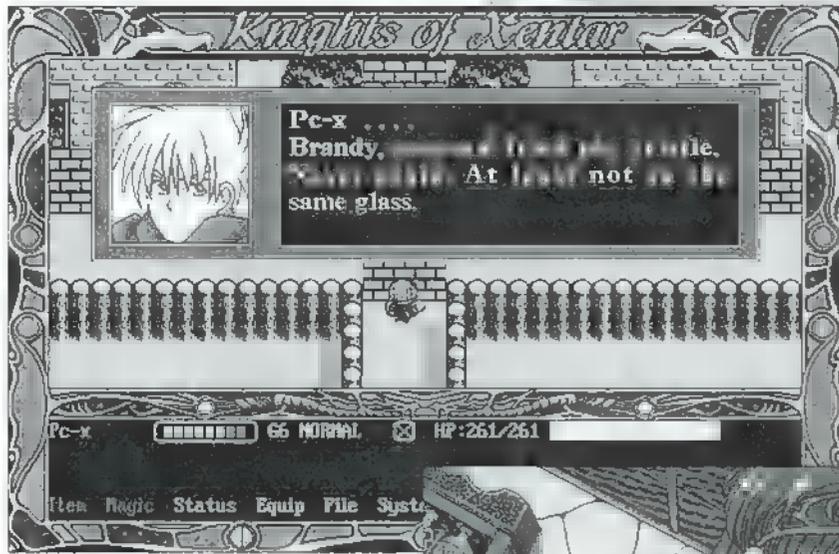
Néha hasznos és olcsóbb, mint 5 csata mondjuk Poison Cobrák ellen.  
9. Magic Wing. A legutóbbi városba repít.

10. Stamina Drink. Max. HP emelkedj!

11. Speed Drink. Gyorsaság föl!  
12. Vitamin mix. Mindjárt több eszed lesz.

Van még egy pár hasonló cucc és fegyver. A boltban megmondják mindenről, hogy mire való, ráadásul ingyen. A fegyvereknél pedig minél drágább, annál jobb, csak vigyázni kell, hogy ki használhatja. Ugyanez áll a páncélokra, sisakokra és a pajzsokra is. Nyilván nem Luna kezébe való kard.

Anonymus  
(folytatjuk)



egy idő után már nem nagy szám. A gyógyital harc közben sokat segít. Így mi is bírjuk egy darabig.

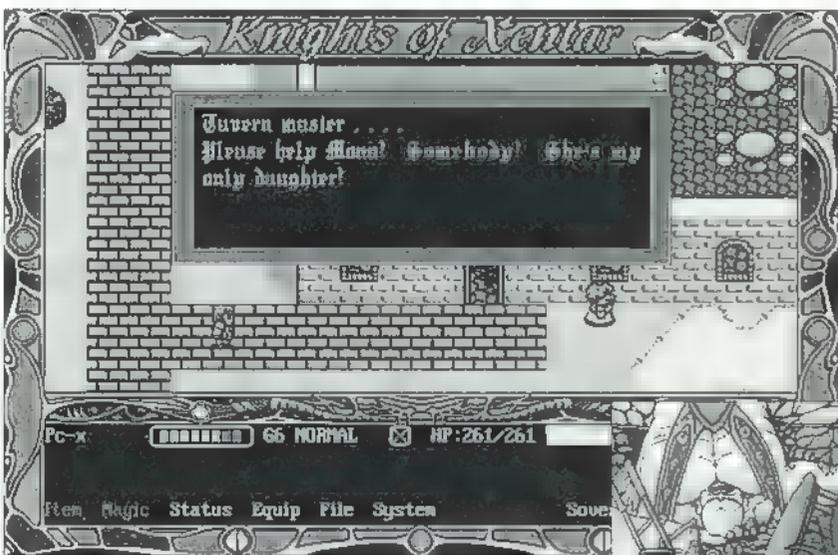
**War Bear:** kedves aranyos medve, csak éppen egy kicsit veszélyes megközelíteni, általában harcias kedve van. Leve-rese rutinmunkává válhat. Nem az az el-

**Kumonger:** nem sokat láttam belőle. Találkozásunkkor elég kevés HP-m volt, így a füst és tűnés taktikáját választottam.

**Ghost:** alig lehet lecsapni. Nem csoda, hiszem élőholtak és ráadásul a testük kicsit anyagtalannak tűnhet.

**Wizard:** nem valami nagy harcos, de a varázserőjével könnyen nagyon veszélyes ellenfélle válhat szinte bárki számára.

**Mini Devil:** sok szerencsét a túléléshez. Ha harsogsz ellene, vigyázz, hogy ne fogyjanak el a gyógyitalaid.



**Evil Sprite:** a kedvenceim közé tartozott. Hasonlóan harcol, mint a Death Doll, de több HP-ja van. Egy nagyobb csapat igen kellemes harcot eredményezhet.

**Fire Bird:** egy-egy csoportja elől jobb elfutni, ugyanis összegezhetnek. Persze megfelelő fegyverzettel, megfelelő szinten ez sem egy igazán nagy kihívás.

**Demon Eye:** ha elég későn találkozol vele, akkor minden rendben, egyébként pedig komoly bajt is okoz-

lenfél, aki kiírja a csapatot, de legyengíti.

**Giant Clam:** már a játék legele-jeén sem jelent sok gondot, de a medál után egy darabig (8. 10. szint) jó vele vigyázni.

**Pygmy:** törpék növésben és sebésben egyaránt, de gyorsak.

**Poison Cobra:** szép hüllők, csak az a nagy baj, hogy gyorsak és veszélyesek. Ha 6-ot kapsz belőlük és még



**Skeleton:** egyszerű csontváz, de veszélyes.

**Zombie:** hagyj egy döglött csirkét a konyha padlóján egy jó ideig, pont így fog kinézni, csak sajnos ez mozog és izmos.

**Mummy:** legyőzése nagyon egyszerű, csak a következő dolgok kellenek

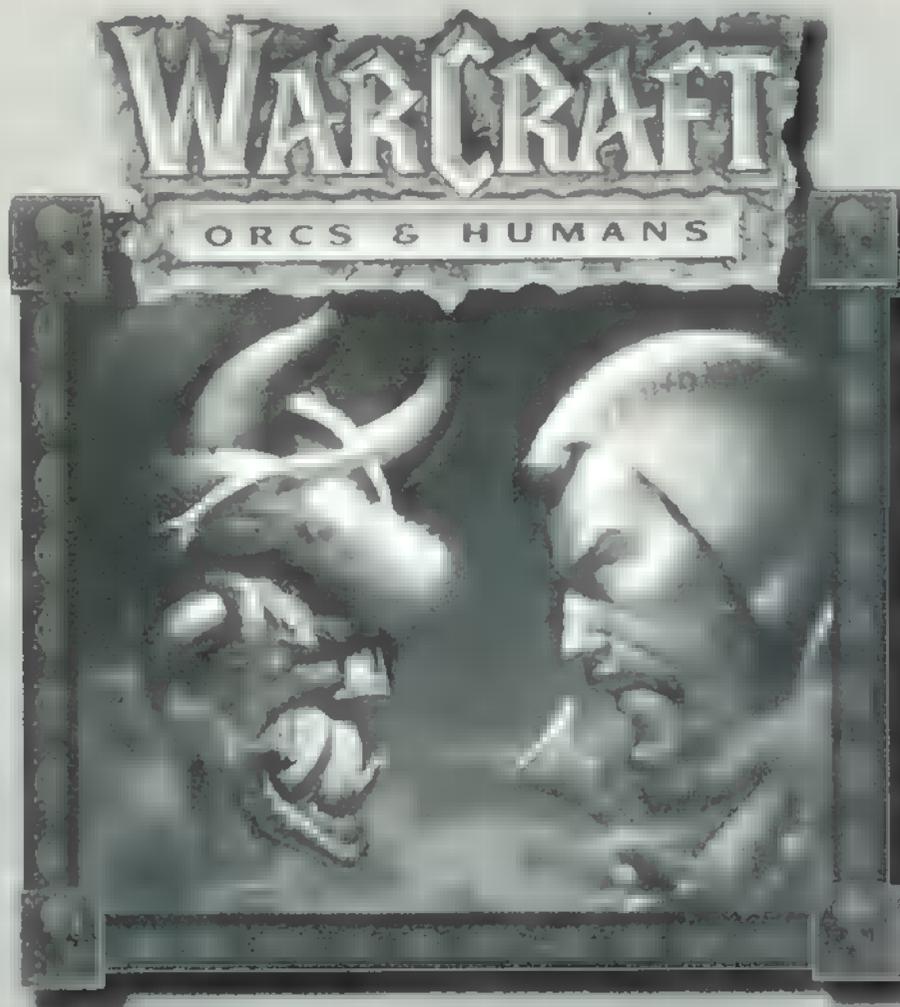
Azeroth világán két értelmes faj él: Az orkok és az emberek. Mindkét fajnak megvan a saját országa. Háború tört ki az orkok és az emberek között, a háborúban az általunk kiválasztott fajt kell győzelemre vinnünk.

A játék kezelése igen egyszerű. Annyit azért elárulok, hogy az F1 - helpet ad, az F2-F4-ig a letárolt helyeket nézhetjük meg, ezek letárolásához a SHIFT-F2 - SHIFT-F4 gombokat használjuk, az F5-től F8-ig nyugodtan kipróbálhatjuk a gombokat, csak a kis térkép helyére hoznak be más infót, illetve az F5 a kis térképet adja vissza. Most, hogy a kezeléssel már nem lesznek gondjaid, segítek egy pár apró tippel is (az emberek pályáit hozom fel példaként, de az orkoknál is hasonló az eljárás).

Az 1. pályán nem nagyon szoktak megtámadni építkezés és bányászás közben, tehát nem érdemes katonákat kiképezni. A leggyorsabb az, ha mindjárt ■ elején veszünk még egy Peont, illetve Peasantot.

Volt a játékban egy olyan pálya, ahol volt város, de nem volt Peasant, és nem is volt pénz arra, hogy vegyünk egyet. Ezen a pályán ■ térkép jobb szélén lévő kerítést a papok könnyen megtalálják, a távolba látó varázslatokkal. Innen ki kell szabadítanunk legalább 1 embert, bármilyen áron. Ehhez csalogassuk el az öröket, és egy katapulttal lyukasszuk ki a kerítést. A papunk könnyen felgyógyíthatja a foglyokat. Ezután már lehet pénzt ■ rezni és építkezni. A védelemre azért kell egy-két ember. A későbbi pályákon egyszerre kell végeznünk sok ellenféllel, hogy ■ tudja a gép pótolni őket, ehhez egy jó nagy csapatot kell egyszerre indítanunk (4 katapult, 8 lovag, 10-12 íjász). A labirintusokban, ahol nem a gyorsaság a lényeges, hanem az, hogy a mi egységeink ne sérüljenek, ajánlott egy gyorsan mozgó egységgel

(íjász, lovag) egyenként becsalogatni a többi egységünk közelébe az ellenfelet.



Egy Ogrét, 4 íjász és két gyalogos közelébe csalogatva, úgy is meg lehet verni, hogy közben mi nem sérülünk. Ha lehet, csak túlerővel támadjunk kis csoportokra, ugyanis a közhiedelemmel ellentétben két harcos nem 2-szer, hanem 4-szer erősebb, mint egy harcos (ugyanis 2\* annyi ütést bír ki, tehát kétszer annyi ütésre van ideje; és egy adott idő alatt is 2\* annyit üt, tehát összesen 4\* annyit képes sebezni, mielőtt meghalna). A papok és varázslók manapontjaival érdemes spórolni,



ugyanis ha egy vízelementál láthatatlanul megtámad egy kisebb várost, akkor az öröseknek nem sok esélye marad... Azután ■ többet már elintézi a következő elemmentál és a katapultok. Az íjásokat U alakban célszerű elrendezni és ■ ellenfelet középre csalogatni, így tud a legtöbb íjász ugyanarra ■ pontra löni. A katapultok közeli célpont ellen használhatatlanok, egy lovag játszva szétszedi az ellenfél drágán megépített katapultjait.

A sajátjainkat vegyük körül íjásokkal és 4-5 lovaggal.

A bányákat őriztessük 5-10 íjással és ugyanennyi lovaggal. Az ellenfélnek nem lesz sok pénze, és nem lesz miből pótolnia a veszteségeket.

A bányát ne bántsod, csak ne

engedd a közelébe az ellenfél peonjait. Gyakorlat teszi a pancsert. Custom

Game-n gyakoroljunk, a nagyon nehéz pályákhoz hasonló körülmények között. Egyre nehezítve ■ dolgot az eredetileg nehéz pálya már könnyűnek fog számítani.

Ha az ellenfélnek több városa is van, akkor ne egyszerre pusztítsuk el mindkettőt, hanem először a közelebbit tüntessük el ■ térképről, és ■ helyén létesítsünk egy

kis csapatát... Néhány katapult, néhány íjász, és már meg is védjük a terület az esetleges újra beépítéstől. Ha a terület útba esik ■ másik város felé, akkor itt kell összegyűjteni ■ embereket. Az egyik várost elpusztító csapatban megmaradt idézett lényeket küldjük el a másik városba, ugyanis ott még tudnak egy kicsit pusztítani és a védelemben, a korlátozott élettartamuk miatt nem hasznosíthatóak. Idézett lényel sohasem szabad elmenekülni, mert elég gyorsan lejár az idejük, és az alatt kell a lehető legtöbbet harcolniuk. Mire kimented a harcból, lejár az ideje és semmit sem ér már. Nem szabad őket sajnálni, pusztíts velük gyorsan és hatékonyan. A skorpiók (pókok) csak felderítésre alkalmazhatóak, persze ez 20-30 darab esetén már nem mindig igaz. A területre ható varázslatokat megéri sokszor alkalmazni, egy időben több lényt is meg tudnak sebezni. A katapulttal bezárt csoportokat nagyon jól el lehet intézni, ugyanis egy lövéssel akár 5 ellenfelet is meg lehet ölni (még szerencse, hogy az ellenfél ezt ritkán csinálja).

Sorry, de itt a vége, a többire neked kell rájönnöd!

Anonymus

**HC HunComp**  
1116 Budapest, Mohai ut 37. Telefon/Tel/Fax: 280-2881  
SZOMBATON IS NYITVA!

	ezzer forint
8b. 1MB/ 9b. 4MB/32b. 4/8/16/32 MB 70 ■	4.1/15.5/16.5/37/59/122
Alaplap 486, 256c, 100 MHz <b>ASUS</b> VL, ISA/PCI, VL, ISA/ <b>HC486</b> VL, DX4	16/22/10
<b>ASUS</b> Pentium 66/90 MHz +IDE, I/O /486 DX4 SP3G+SCSI+I/O	25/39/35
Intel Pentium Botman 66MHz/Plato 90MHz + IDE, I/O	25/39
<b>CPU Intel</b> 486DX2-50/2-66,4-75/4-100/P60/P75/P90/P100	14/22/25/34/39/44/75/89
<b>CPU 486 Cyrix</b> DX-40/2-66, AMD DX2-66/2-80/4-100	12/15/17/18/26
<b>MiroCRYSTAL</b> 20SD 1MB/2MB, 20SV 2MB, 40SV 4MB	18/25/31/66
<b>Spea V7 Mirage</b> 1MB/P64 1MB/2MB/Storm Pro 4MB	13/20/28/89
<b>Spea V7 Mercury</b> P64 2MB VLB v. PCI/Pro 4MB VLB	41/80
<b>Creative SB</b> 16 SCSI-2 ASP/SB 16, MultiCD ASP/AWE32	18/20/32
<b>MAG</b> 15"/17"/S/21"/F/Trust 14" 0.31/0.28 LR NI	44/107/215/26/30
<b>AOC</b> 14"SLR/NLR ■/Dlr NI 1280x/15"SLR 1280x	28/30/32/44
<b>Sony</b> Trin 15"5F/17"sel/17"EO/17"SEIT/20" E1 1280x	68/125/135/149/250
<b>17" SPEA</b> 1782 Trin/DaVinci 17" 1280/IDEK 17"	132/88/115
<b>Yakumo</b> 1280 NI monitor 15"/17" Trin/21" új!	4/105/224
<b>CD ROM Sony</b> 55E/55S/561S, <b>Mitsumi</b> AT 4xi/ <b>Phillips</b> SCSI 1xi	15.5/22/27/10
CD-ROM 4xi <b>NEC</b> , <b>Toshiba</b> 3501, <b>Pioneer</b> 104/ <b>Teac</b> Quad Kit	42/32
<b>Colorado</b> Streamer 250/350/700MB / <b>QD2120</b> /90m/120m	18/24/38/1.2/1.4/2.8
<b>Floppy:</b> 1.2MB/1.44MB/ <b>BJ-105X</b> Lapadagoló	4.4/3.4/6
<b>HDD WD AT:</b> 420/700MB/1GB/1.2GB/2.5": 270/340/520MB	19/32/42/44/32/34/63
<b>HDD Quantum AT:</b> 540MB/730MB/SCSI 1GB/2GB/4GB	26/30/77/135/242
<b>HDD Conner AT:</b> 210/270/420/540/850MB/1.2GB	17/19/21/27/38/40
<b>HDD</b> 1GB SCSI Quantum, Conner, Fujitsu, IBM, HP/2GB HP, IBM	78/138
<b>Adaptec</b> SCSI-2: 1542 CF/2842 VL/2940 PCI/2940 PCI Wide	24/35/34/45
<b>Q-Logic</b> Fast SCSI: ISA/VL/PCI/PCI-Wide	22/29/32/42
<b>Cannon</b> BJ 10sx/20D/230 A3/330 A3/600/800 A3	26/35/48/84/72/162
<b>Epson</b> LX300/LQ100/LQ1070/Stylus800+/Stylus color	21/22/65/34/82
<b>HP DJ</b> 1200c Postscript/1200c/560C/500C/520/320 Hordozható	200/135/67/44/37/35
■ <b>LJ</b> 4L/4P/4ML/4Plus/4M Plus/4V/4MV/Color ÚJ!	79/119/146/186/263/269/387/860
<b>HP ScanJet</b> IICX/ 3P Mono ISA, PS2, MAC	129/69
<b>HP DAT</b> 35470 2GB/35480 8GB/1533A 16GB	98/116/129
Desktop /Monitor/Midi torony/Torony	4.9/5.3/7.7/11

**KOMPLETT GÉPEK MEGRENDELÉS SZERINT!!!**

Árunk AFA nélkülék, a szállítási jogát lemondjuk!

# NOCTROPOLIS

A Flashpoint programozásnak legújabb munkája a dobozon található képek és a kézikönyv alapján egy új galmas, gyönyörűen megrajzolt grafikkal rendelkező kalandjátékért. Ebben sem is kellett csalódnó, bár az igazsághoz hozzá tartozik, hogy magától és megszereltai nem egy pillanat műve volt.

**K**ezdetben az irányítás kissé köcsönös, ahogy a történetben került előbbre jutnom, a zavaró dolgok elűntek. A grafikat csodálatos képek és filmek kavatták, a szereplőket profi színészek jelenítették meg, a történet lebírócselű volt, így hát teljes lett a szerelem.

Egyes részeit elkehorrorizáltas jellegűek. Hangulata laza, vidám, az egyes történetet végigkísér egy könnyű, dehajtalmat sugárzó zene, különös hangszerekkel, mindezek néha párosulnak egy-egy félreutas jelenettel. Ezek mellett nem élethely adásokkal némi humor sem.

Az irányítás csúszós, romlás. A jobb egérgombbal előhívhatunk egy parancslistát, amelyben megadhatjuk a játékokban használandó összes parancsot. Rákattintva rá a Daron használhatjuk a málnuk lévő tárgyakat, Talk-kal beszélhetünk egy málnuk szereplővel stb. Az egyes parancsokat a következő billentyű lenyomásával hívhatjuk elő.

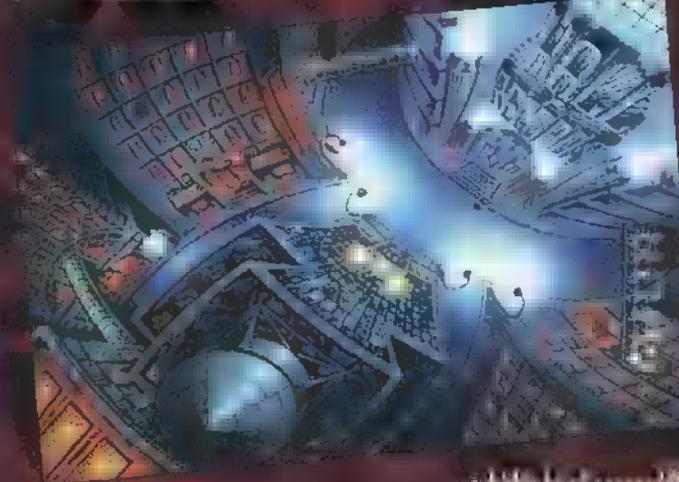
Look (L)	Talk (T)	Travel (V)
Open (O)	Use (U)	Disk (D)
Move (M)	Get (W)	Save (S)
Quit (Q)	Load (L)	

A játék során Peter Grey bőrébe kell bújunk, akit éppen most hagytak el a felesége. Ezzel szemben a képregegyek jelentik számára. Őtthon egyből megjárnak be a helyre, azonnal megismerjük a környezetet, azonnal megismerjük a környezetet, azonnal megismerjük a környezetet. Itt találhatunk egy hangulatot a volt feleségemmel. Sok esély van a kálváriára, mert hamarunkban végig fel a széken találhatunk képregegyet és lapozhatunk rá. Ez helyen találunk a Darksheer – kalandjáték színterét. A kerettörténetet ebből ismerhetjük meg.

A csodálatos Noctropolisban játszódunk, ahol sötét erők gonosz szolgái parancsokat, terror alatt tartva a város lakosait.

**kés**  
**polgára**  
Itt Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.

Hátszínben a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.



A város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.

**regi barátja és**  
**újellátója**  
Desmond a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.

A város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.



A város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.

Darksheer egy markáztól állított a templomban, a templomba való kijárat kijárat megakadályozására. A város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.



A város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.

A város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.

A város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.

A város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal. Egyetlen a város vezetője. Darksheer, aki afféle Batman-ként szembezza a városlakókkal.

gi, találgatásról, az a tapasztalat a vá-

ros, csak helyre van állítva.

A következő állomás a maszkban.

A jobb oldali mellékaján juthatunk be az

épületbe, ahol két háló és egy koporral

találunk. A koporban található papírokból

megtudjuk Peter Bernick címét, akit most

követni kiderül reptéren körülmények kö-

zött gyilkoltak meg. Az egyik hullá alatt

egy kulcstartó találunk, amivel nyissuk ki a

koporral, és másszuk bele. Hamarosan

jönnek a hullás állítók és átvisznek egy

melléképületbe. Itt már Snycher vár-

talunk, ennek előadására, hogy megmér-

gessze térünk magunkhoz. Ekkor egy pi-

ros szám felkérünk a koporral bal ol-

dalon, ami a hálófunkció hátra lévő időt

mutatja. Ez később még többször elő-

fordul, ezért is jegezzünk ilyenkor gyo-

san emlékezni az ismerkedés a mérő

hatásról. Miután Succidus társaság, tal-

án elhárítva a terepen lévő szobrot, így az

általán egy lényről válhat szabaddá. Egy

raktárba jutunk, ahol különböző

szobrok, szertartások hevernek.

Hozzuk létre a páros a szobro-

ról, alatta találjuk Succidus

szobráját, amiért kiderül, hogy

hatalmas helyezett el a templom-

ban. A naplót hagyjuk itt, a jobb

oldalon álló szobor kezébe fogjuk

el a lányszak (nem Pella Athéné

szobra), és nyissuk ki vele a rácsot.

Vissza a templomból. Felvesszük

sük Diamond a vezérlőt, majd

kérjük meg a pohárgépet. Az alkalmat

először lát meg is találunk. Vegyük fel

a jobb szélén álló kelyhet és feltöltjük meg

a szoborral a terepéről. Hamarosan meg-

fontos Szachar és rátamad Diamond

atyára, aki csak tevénytől szerdelők

az ismerőseket. Ekkor váratlanul felbuk-

kan Stiletto és Nostromoff, szerke

hatalmas rugással meghatározásra késztet

Succidus. Egyesült erővel nem bírjuk

le, ezért meg kell menekülnünk. Mi hamarosan

elmenekülünk a szenteltvízzel

Succidus. Távozik belőle a lemez és is-

mét Mercer nővér lesz. Ezután újra me-

gérjük meg, mint először a lesson ható

működésére. Amikor magunkhoz

kerülünk Shadowlathen = Darksheer ut-

cas hűvös helyre = találunk magunkat. Is-

mét épít és a szoborban vagyunk az ill-

felcserélt Liquidark nevű folyékony csodaszer

kezelésében. Később mindig ide tu-

dnak visszajutni a felismerés meggyőző

ésábrán. Alighogy magunkhoz kerül-

szobor, rögtön próbálna kideríteni, hogy kik

masak vagyunk-e. Darksheer szavára:

Ez az a feladat, hogy felismerjük. Eleinte

próbáltam fő lépést végrehajtani a Darksheer, de

miután újra kaptam egy jókora

egy döntöttem: félre teszem az a fel-

adat. Tudom, nem illik egy hirtelen megat-

ni, ezért inkább egy ugró rugót alkalmaz-

maztam, majd a feladatot megoldások

közül a hirtelen felismerés volt kivá-

lasztam, megpróbáltam a végén meg

csokolni. A hirtelen felismerés, az ismeretlen

rejtélyt felismerés nyissuk ki, itt talá-

lunk egy hirtelen felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

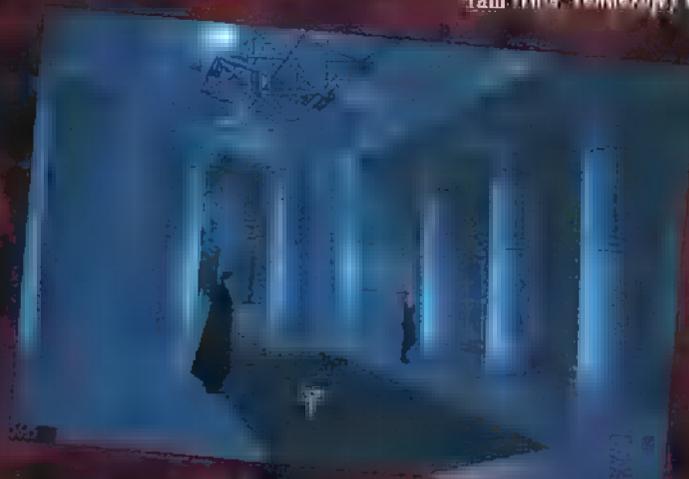
rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két



solyával kiszedi. Látjuk

hogy már régóta megpróbálta a

csak mivel Wanda nem akart

lemondani, bizonyos értelemben

vissza. Miután Stiletto kiszedi

alkalmat, nemcsak a

egyetlen utasról lehet

Most már vissza tudjuk

csolni a berendezést. Wanda

és a

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két

rejtélyt felismerés, ami egy-két



És ismét egy kalandjáték, ez alkalommal a csizmák ősi hazájából, Olaszországból, a Matroska babák országáról, a nagy Szovjetunióról. (Hm, talán már nem egészen jogos a jelen idő a mondatom utolsó felénél.)

Nos tehát, a Big Red Adventure elég átlagosnak mondható kalandjáték. Az összétérést az eddigi hasonló programokhoz képest a környezet egysége (a kapitalizálódó Szovjetunió), és a grafika SVGA mivolta jelenti, mely olaszos stílusa miatt nekem túlon túl idegen volt ahhoz, hogy elfogadhatónak találjam. (Kivéve azt a részt, mikor Donna felmászott a szekrényre...)

A történet sem igazán volt rám nagy hatással. Egyfajta gondolatmenet szerint ugyan logikusak a feladatok, ám túlságosan is a valóságtól elrugaszkodottak. Lehet, taian csak én alkalmazkodtam túl nehezen a különös, szokatlan stílushoz, de továbbra sem értem, hogy hogy képes egy profi tolvaj-konzol-zsoké elcsereálni csúcstechnológiájú számítógépet egy gameboy-ra, még ha történetesen szüksége is van a benne lévő cartridge-re. A poénok meg... Nos, más körítés mellet jók lennének az ötletek, de ebben a formában engem egy nagy halom gondtalanul kezelt ezüstékszerre emlékeztettek. Az is csak akkor szép, ha törődnek velem, ha csak otthagynak valahol, fényét veszti. (Hű, de költői lettem!) Azt hiszem ideje lesz végre elkezdenem a tényleges leírást.

Szóval, a kezdetek kezdetén hősünk, Doug Nuts éppen azon filózik, hogyan is tudná ellopni a cár koronáját a „hüdenagybiztonságos” múzeumból. A megoldás első része teljesen egyértelmű: be kell neveznünk egy tévéshowra. Hurrá, ez igen! A mestertolvajok is biztos mind így kezdték. Nohát, ennek feltételeit ugyebár a tévé nevű csodamasinából tudhatjuk meg, melynek egyedüli feladata, hogy minden egyes alkalommal bedögöljön egy-egy műsor megnézése után, így eltávolíthatóvá téve az antennáját. (Amit persze minden valamirevaló kalandozó rögtön magához is

vesz, mert olyan jó, ha valakinek egy másfél méter hosszú fémrúd lóg ki a farzsebéből. Huh!)

No, kifosztva a szobánkat (a táskában még plusz cuccokat is találhatunk) már mehetünk is ki ■ utcára... Mondom már mehetünk is ki az utc... Hogy kell innét kijutni? Na, ismét egy nagy ötlet a programlókától: le kell adni a szobakulcsot a portán. Végül is valóban logikus, tényleg ez a szokás a szállodákban, de miért nem tudtak legalább annyit megtenni, hogy kifelé menet pl. ránk ordibáljon a portás, hogy „KÚÚÚÚÚÚ'CSI!” (Hogy én itt mennyit szívtam! Vagy öt percet, de nekem már az is sok volt.)

Most hogy kint vagyunk, három apró teendőnk lesz: megmérni a Marx szobor magasságát Vodkaolát véve mértékegységnek, megtudni, mennyit nyom egy Great Bear burger, és hogy, hány „R” van egy kaviár dobozán.

A legegyszerűbb dolgunk a hamburgerrel lesz, ezért aztán azt nem is árulom el, hogy miként lehet rájönni, csak annyit, hogy  $x+y-x=y$ . Érthető, nem? Na, majd az lesz, ha megtudjátok ■ megoldást.

A Marx szobor már egy kicsit komplexebb, ugyanis: 1. meg kell tudnunk egy Vodkaola méretét (ez még elég egyszerű), 2. rá kell venni a kissé (?) idióta kisjapánt, hogy készítsen rólunk végre egy olyan fotót is, amin nem a lencsevédő szép fekete világa látszik, és nem mozdul be úgy, mintha egy zuhanó repülőből készült volna stb. Persze az oktatás nehéz dolog, sok-sok tekerics filmre szükség lesz, így a McRomanovnál található is. De, hogy az hol van...

Most, hogy így lépcsőről lépésre el-

magaráztam a feladatok megoldását, az utolsót már igazán rátok bízhatom. Egy tippként elárulnám, hogy már előzőleg utaltam egy rész megoldásra.

Hóhahó & Halle Lujza! Indulhatunk showmanni! ...azonnal, amint veszünk egy példányt a New Pravdából is a belépőjeggyel, majd kitöltjük a portás tollával. (Izé, hogyan? Hogy nincs elég pénz? Hát mire való az antenna, ha nem mérlegek megpiszkálására?)

Ejnye, hát már mindent nekem kell elárulnom?)

A vetélkedő rendkívül érdekes feladványai után immár egy potenciális betörőszállító eszközzel leszünk gazdagabbak,

csi, aki a tolvajok tolvaját hivatott meg személyesíteni, azon kívül azt az idiótát, akinek köszönhetően körözést adnak ki ellenünk, és el kell hagynunk a civilizáció melegágyát, Moszkvát. Szóval találkozunk majd két régi jó (?) ismerősünkkel, akik cserébe egy pár infoért kerítenek nekünk egy hamis útlevelet.

Tipptipptipp: A modemet két tárgyból kell összeállítanunk, a ...ból és ■ ...ből. Haha! Bye-bye home of Szerjósák. Oh, majd elfelejtém: nem árt meglátogatni ■ titkárnő jegyzeteit is a Stúdióban. Jé, hát ez egy was war here happening (jól írtam?)! Egy egész új ficzgóval kell innét tovamennünk. Egy szerencsétlen izomagyú, lekvárszívű matrózzal, akit itt hagyott szíve hölgye,

Potomkin tankhajó önagysága.

Hogy én itt hogy megörültem! Végre egy jó kis bunyós rész. Öreg nénikék bántalmazása, kiskölykök megfélemlítése, meg minden ami kell...

Aztán FRÁSZT! Ez a gigászi terminátor még a szü-

nyogokat is mosolyogva kérte meg, hogy „ne tessenek má' engemet bántani, kérem szépen”. Aaargh! Ezt a... No, essünk túl a nehezén.

Ebben a részben alapvetően két dolgot kell csinálnunk: sok pénzt keresni és sokat mászkálni. Persze pénz nélkül is megtehetjük ugyanazt, amit teli

zsebbel, de azért mégiscsak jobban néz az ki, ha valakinek száz rubelesek hullanak a zsebéből, mint az aki láthatatlanító tintával festi rá a hordóra a rum feliratot...

De ne vágunk a közepébe, lássuk, mit is kell cselekednünk? El kell mulasztanunk ■ ládán ücsörgő ficere fejfájását, hogy némi napraforgómaghoz juthassunk, amivel visszacsalogathatjuk a papagájt régi jó gazdájához, aki majd elárulja a potomkin úticélját és a leggyorsabb útvonalat oda, aztán el kell mennünk a sztyeppékre a cirkusz csoporttal, ahonnan tovább mehetünk az Orient expressz indulási helyére, míg nem testőrül szegődünk egy gazdag nénihez. No, ilyen egyszerű az egész.

Nem értem, mit lehet ezen nem érteni.

# BIG RED ADVENTURE

amivel ■ múzeum fölé lebegve, majd a kötéllel (igen, a szállodából elhozottal) leereszkedve megpillanthatjuk álmaink fejedőjét, de mindenek előtt hyperszámítógépet: egy ZX-81-est! YEAAAAH! KÚÚÚL! STB! Egy ilyen cuccra feltétlen szükségünk lehet még, ezért a magnónkkal, meg az operai újságmeléklettel ügyeskedve olyan felső C-t kreálunk, amitől minden jobb érzésű üvegkalitkának csörömpölni támad kedve. Hm, ■ korona akváriumra viszont kimondottan antiszociális módon az istennek sem hajlandó összetörni, sőt még némi fény sugarral is körülbástyázza magát, amit nem túl egészséges dolog megszakítani. Mit lehet hát tenni? Fényérzékelő + külső fényforrás = már majdnem a korona. (Ma nagyon okos vagyok. Filozófálgatok, matekozok... Ez már legalább egy üveg Tequila, míg visszasüllyedek a normális szellemi szintemre. Jajjaj.)

Na, most aztán jött egy csúnya bá-

Az egyetlen gondot talán a pénzszerzés jelentheti: ehhez egy kicsit erőművészkednünk kell. De nem ám csak úgy hübelebalázs módjára (hol az a Tequila?!), hanem némi bikabab szervezetünkbe történő beépítése után. (Hopsz, megvan az én kis drága üvegcském! Reszkessetek olvasók! Ami most következik...)

\*\*\*

A kard az arra jó, hogy verekedjenek vele, de itt mégsem, mert csak a jeget szabad egy jó kisfiúnak bántani, de ő is lothat egy kocsmából, ahol sok részeg bácsi van, de csak akkor, ha a korcsmárost elküdtük izéért, drága borér'. (Hé! Mit szóltok? Hatott az ital! Ismét örültt vagytok!) Vízért meg a korcsmároshoz kő fordulni, de nem szabad, mert az egé'ssége- len, úgyhogy kő rája sokat inni. Szesz. Úgyhogy fogjunk is egy halat a seprűvel és a víziingával, vagy mivel, mert a kiskutya nem szereti ■ cicát, aki éhes, és így lesz társaságunk. A farkasok meg a méhecskéket nem szeretik az erdőben, akik viszont szeretik a nyalókát, pedig attól szomjas lesz az ember és innia kell. A városba meg van egy golira... grolia... majom, aki kimonodottan nem szereti, ha valamit mutogatnak neki, vagy piszkálkodják, vagy már... már... már nem is emlékszek, micsinálnak vele, de ő ad egy banántot, aztán akkor együtt dalolhatjuk a gazdag néni mostani testőrével, hogy jaj, de csúszós, babán, ez ■ banánhéj, tralala, hopsz, azt hiszem itt most elájulok.

\*\*\*

Jaj, a fejem. Nem gondoltam volna, hogy ilyen rossz hatással van a szervezetre ■ cikkírás. Csak tudnám hogy került ide ez az üres üveg...

Nu, szóval ott tartottam az előbb, hogy Donna Fatale fölszállt a vonatra újdonsült pártfogójával. (Nem? Nem baj, mostmár akkor is innét írok tovább.) Amilyen szerencsés a kiscsaj, persze rögtön összefut egy-két (két!) régi „üzletfelel", akik khm... bizonyos fényképeket ajánlanak fel neki egy mikrofilmért cserébe, ami (micsoda véletlen) épp drabális barátunk által féltve őrzött hölgy úgyszintén féltve őrzött tulajdonát képezi. Well, ennek megszerzésére több mód is adódik, így például az

is, hogy megkeressük Doug Nutsot, aki szintén „üzletfele" vala még anno puritán erkölcsökkel rendelkező hősnőnknek. Hogy a dolgok még egyszerűbbek legyenek, Doug ismeri Dinot is, akit aztán nem túl nehéz dolog meggyőzni, hogy kutassa fel azt a bizonyos filmcskét, hadd okozzon egy kis meglepetést gazdájának. A lényeg az, hogy egy pohár kávé nagy segítségünkre lehet a rejték hely megtalálásában. (Mellesleg nem árt tudni az itt fölvehető tárgyakkal kapcsolatban, hogy csak azoknak a karaktereknek adható át, akik valóban föl tudják használni.)

Egy másik megoldásra váró feladatot a szintén ■ vonaton felbukkanó

összes értéktárgyunkat, és Donna-t. Ezt az arcátlanságot már nem nézhetjük tétlenül! Már az is bőven sok, hogy az immár másodszer hozzánk került koronát ismét elvesztettük, de hogy még szegény Dino cukorkáit is elrabolták, na ez már tűrhetetlen! Szóval szép békésen sétáljunk el a közeli faluba, az alkalmi hídon átkelve, hogy megismerkedhessünk a tökéletes segítőkézsztelenség mintaké- péül szolgáló helyi lakosokkal, meg

újra találkozunk egy... egy RÉGI ISMERŐSÜNKKEL! (Már

megint! Úgy tűnik az ő világuk még kisebb, mint a miénk.)

Ismét tárgyakat kell gyűjtögetnünk. Napraforgómagot az erdő odvaiból, denevérszárnyat ■

end közelében, ha Donnával sikerül megmentenünk magunkat. Kapjuk föl a tárgyakat a szobából, majd a plafonon lévő csapóajtóig fölmászva speedeljük föl a kölninket egy kis kloroformmal, oszt fűjük le az ajtóban az őrt. Egy másikat sokkal egyszerűbb megoldással tehetünk ártalmatlanná: meg kell ajándékozni egy pár szál viraggal az emeleti ablakból. Nem árt, ha cserepes és pont az őt fején landol...

Most, hogy immár minden bércen csend ül (az egy idézet volt, bizony!), be kell vetnünk az iskolában tanult összes nekromatatumományunkat, hogy fölbérelhessünk egy megpusztult tolvajszarkát egy kulcs ellopására. (Közben azért néhányszor mászassuk föl Donnát a szekrényeken, mert olyan ara-

nyos, mikor föllibben a szoknyája...) Száz szónak is

pont a vége, olvassuk végig a gonosz prof irodájában a könyveket, aztán látogassuk meg a csontváz szemüregét, ami mint köztudott nagy titkok elrejtője (de legalábbis szekrénykulcsoké, amivel megtalálhatjuk az egyik összetevőt hullagyalázó szertartásunkhoz). A másik két cucc „asszem" egy rózsaszín toll a párnánkból, és egy tál gyümölcs. Ezt a lötyöt most loccs be a stuffedszarka belsejébe, oszt elektrifikáljuk meg egy kis felmagnetizált lemezzel a lemezját- szón. Persze nem árt előbb be-

tolvajok tolvaja jelenti, akitől legfőbb hősünk persze vissza akarja kapni jogos tulajdonát, a múzeumból ellopott koronát. Egy kis csáberő, egy kis pezsgő, egy kis altató, és Donna már meg is találta... a betörő egyik ingét egy számmal. Hurrá! Na, most ezzel mihez kezdünk? Nem sok lehetőség maradt. Le kell cigiztetnünk a sárga földig ■ kalauzt – a vonaton utazó jó barátoktól származtatható fűvel –, hogy a tőle elvett kulcsokkal bejuthassunk ■ vonat eleje felé található poggyászkocsiba, a koronához.

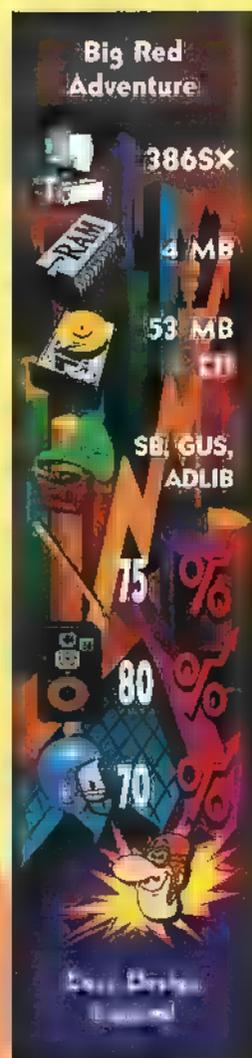
Hogy az élet szép legyen, ekkor színre lépnek a tolvajok tolvajának visszatolvajkodójának tolvajai is, akik egy elegáns mozdulattal lenyúlják az

templomtorony tetejéről, oroszlánfogat az erdei kastély kapujától, meg még valamit, ami most nem igazán jut az eszembe, úgyhogy biztos nem is volt olyan fontos. Csak a kastély megtalálása jelenthet nagyobb gondot, de ezen segít, ha ■ templomtorony tetejéről körülnézünk az öregember szemüvegéből és egy vascsőből készült messzelátóval. A toronyba néhány „jégszöggel" juthatunk fel, a szemüveget pedig egy „altatódallal" szerezhethetjük meg. Még a sírásóval is beszélgethetünk, ha felkínáljuk neki a lámpaolajból készült italunkat, de azt már aztán végképp nem tudom, hogy ezt miért is csináltam. A lényeg az, hogy valamire jó volt. És tahdah! Már itt is vagyunk a the

jelölni egy szobor- bordarabbal a helyet a padlón, ahova a madárkát rakni kell.

Huh, ha minden igaz, ezzel végre a végére értünk a játéknak. Úgyhogy már csak egy dolgot tehetek, mégpedig leírom azt hogy: Special thanx to Csilla.

Created By  
BI Rainbird



# Vortex



Annak idején a Quantum Gate egyike volt az első próbálkozásoknak a CD-ROM-os interaktív filmek világában. Talán éppen ennek köszönhetően nem is volt túlságosan sikeres, mondhatni totális bukásnak bizonyult. Az alkotóknak ez úgy látszik nem szegte túlságosan a kedvét, ugyanis röpké egy év elteltével elkészítették a történet folytatását. Mindenképpen fajsúlyosabb darab az elődjénél, ugyanis három CD-t tölt meg, kérdés azonban, mennyivel lett a történet érdekfeszítőbb, interaktívabb. Hát lássuk...

**E**lőzmények... 2057-et írunk. A Földnek mindössze 5 éve van hátra a teljes megsemmisülésig. Úgy tűnik, hogy ■ kétségbeesett kísérletek végül is eredményre vezettek. Sikertelenül kifejlesztett egy dimenziókaput, a Quantum Gate-et, aminek segítségével eljuthatunk az AJ 3905-ös bolygóra. Itt nagy mennyiségben bányászható ugyanis az Iridium-oxid, amivel talán még helyreállítható a Föld légköre, és így az egész bolygó megmenthető lenne. Egyetlen kis probléma akadt mindössze, az AJ 3905-ös légköre mérgező, és az ott lakó óriási rovarszerű bennszülöttek nem nézik túl jó szemmel ténykedésünket.

Drew Griffinnek hívnak. Orvosnak készülök, de miután egy autóbaleset során elvesztettem ■ barátnőmet, úgy döntöttem, jelentkezem a hadseregbe. Nemsokára talákoztam a parancsnokkal Saunders ezredessel, valamint Dr. Elizabeth Marks-szal, a Quantum Gate kifejlesztőjével. Megtanultam ke-

zelni a túlélőruhámot, ami nélkül az AJ 3905 felszínén nemigen lehetne létezni. Az egész egy kicsit furcsa, ugyanis ebben ■ ruhában még a látásom se a valódi, a sisakba épített számítógép közvetíti közvetlenül az agyamba ■ virtuális valóságot. Valami azonban egyre jobban bűzlik. Az egyik bajtársam – Private Michaels – szerint az egész egy óriási átverés, a VR (virtual reality) sisakban nem a valóságot látjuk, hanem azt, amit az ENSZ (az egész akció mögött a világszervezet áll) el akar hitetni velünk. Valójában el se hagyjuk a Föld felszínét, itt hajtunk végre különféle orgyilkos akciókat. Kaptam Michaelstól egy ellenanyagot, ami kihoz ebből ■ virtuális világból, bár valójában ■ tudom, hogy kinek is higgyek. Mindenesetre az ezt követő események meggyőztek, hogy lehet valami igaza Michaelsnek.

A következő küldetésben Dr. Marks után kutattam a bolygó felszínén, amikor felfedeztem, hogy ■ túlélőruhákba biztos, ami biztos alapon egy önmegsemmisítő mechanizmust is beleépítettek. Ezek szerint ha a ruha annyira megsérül, hogy ■ testünk érintkezni tudna ■ külső légkörrel, megöli viselőjét, megrövidítve az elkerülhetetlen szenvedést, amit a mérgező légkör okozna. Miután visszatértem, közölték velem, hogy ■ barátom tulajdonképpen áruló, és ■ létezik többé a hadsereg számára. Utánanéztem, tényleg az összes adatot törölték róla a nyilvántartásból. Nagyon megijedtem... Nekem mindent elmon-

dott... Lehet, hogy én leszek a következő, akit félreállítanak? Gyorsan lenyeltem az ellenanyagot, majd mély álomba merültem. A bázisra érkeztem óta először álmodtam. Hirtelen riadó

hangjaira eszméltem fel. A bázis harcban állt ■ óriás rovarokkal. Azonnal felugrottam, futva csatlakoztam ■ társaimhoz.

A harc közben megsérült a ruhám, és hallottam, amint megszólal a sisakban egy szenttelen hang: Önmegsemmisítés megkezdődött... 15... 14... 13... De én nem akarok még meghalni!!!



Szinte önkívületben téptem le magamról a sisakot, és amit ezután láttam, az minden képzeletemet felülmúlta. Nem óriás rovarok ellen küzdöttünk, egy szárnyas nő állt előttem. A többire nem emlékszem, elájultam... (Itt ér véget a Quantum Gate története, voltaképpen itt kezdődik el ■ Vortex, de az előzmények nélkül nagyon sok mindent ■ értenék meg a folytatásából. Most kezd csak igazából lerántani minket az Örvény, innentől kiszálódnak igazán össze a szálak.)

...Csak ezek az átkozott rémálmodok ne lennének...



Miért kell mindig újra átélnem életem azon epizódjait, amiket legszívesebben örökre kitörölnék az emlékezetemből?

Az Aylindek lakják a bolygót. Teljesen humanoid felépítésűek, attól elte-

kintve, hogy szárnyaik vannak. Mi történt? Ez lenne a mennyország, és én az angyalokat látom?

A lányt, aki megmentett Lilyra-nak hívják, és nagyon emlékeztet Jennyre, ■ földi barátnőmre. Ő szedett ki ■ ruhámból, megmentve ezzel az életemet, és elvitt a falujába. Ezen ■ bolygón minden annyira szép. Bár azt hiszem, ez a szó nem fejezi ki igazán azt, amit el akarok mondani vele... Egyszerűen csodálatos. Ilyen lehetett ■ Föld évszázadokkal, sőt évezredekkel ezelőtt, mikor még ■ természet

nagyrészt érintetlen volt. Most látom csak, most tudom igazán átérezni, hogy valójában milyen sokat is veszítettünk. Úgy érzem magam, mintha álmodnék, mintha ez az egész csak hallucináció lenne. Ezt nem tudom elhinni! Az ENSZ csakúgy átküld minket egy k... Quantum Gate-en, VR sisakkal a fejünkön, önmegsemmisítővel felszerelve, hogy higgyük azt, hogy a paradicsom valójában egy rothadó világ gonosz óriásrovarokkal. Szóval hogy is van ez az egész? Álmodom, vagy most vagyok csak ébren igazán?

A Sayet, vagy ahogy Lilyra nevezte a nagymama tölti be a matriarka tisztjét az Aylindek között. Ő kérdezett ki először, és nagyon kedvesnek tűnt, annak

ellenére, hogy tőlem telhetően mindent elmondtam neki, nem próbáltam meg elferdíteni a valóságot. Kérdezgetett valami Goyepairól is (... ezek az Aylinde szavak), akikről később kide-



rült, hogy ők voltak azok a harcosok, akiket halomra gyilkoltunk azt hívnék, hogy rovarokkal van dolgunk. Ó, a fene abba a VR sisakba...

Most kezdem csak megérteni, milyen helyrehozhatatlan hibát követtünk el a kiírtásukkal. Nem rovarokat gyilkoltunk, hanem humanoidokat. Bármik is voltak, sokkal közelebb álltak az emberekhez, mint a rovarokhoz. Mindannyian gyilkosok vagyunk, még akkor is, ha nem tudtuk, hogy mit teszünk. Valakinek fel kellett volna, hogy tűnjön, hogy valami nincs rendben. Igaz is, Michaelsnek szemet is szúrt a dolog, rögtön el is takarították az útból. Ezek a gondolatok kavargtak a fejemben, miközben megérkeztem a templomhoz.

Templom... miket is beszélek, a legnagyobb építészeti alkotás, amit valaha is láttam. Néhány öreg, vastag fatörzs szolgál az egész alapjául, ezen nyugszik az építmény. A közepén egy óriási kristály harang terpeszkedik, arany és bronz sípokkal. Valami leírhatatlanul szép hangot produkál. Néha el-elcsodálkozom a bolygó és a Aylindek technikai fejlettségén. Talán nem azok az egyszerű emberek, akiknek hittem őket. Nem sokáig gondolkodhatam a talányokon, ugyanis hamarosan egy vallási és egyéb vezetőkből álló tanács előtt kellett számot adnom jövetelem, valamint a többi ember jövetelelnek céljáról. Miután elmondtam a mondandómat, láthatóan két pártra szakadtak.

Az egyik felük szívesen kötne üzletet velünk, emberekkel (Deejani-k – ahogy ők hívnak minket), viszont van



egy szívós kis csoport egy Mihm nevű vezetővel, akik legszívesebben a pokolban látnának. Elérték, hogy aláveessenek valamiféle hazugságvizsgálatnak, amivel állítólag teljes biztonsággal meg tudják állapítani valakiről, hogy az igazat mondja-e. Nem



tudom mi lesz ebből...  
...Az álmok, megint az álmok...  
Hirtelen ismét egy kórházban találok magam... Orvosok hajolnak fölém...  
Egy hang hasít bele a tudatomba: – Nyissa ki a szemét!... NYISSA KI A SZEMÉT – ... Mire meg tudnék mozdulni, álomkép szertefoszlik, ismét tanács előtt állok. Úgy látszik, egyelőre végeztek velem, így hát tovább vándorlok, megpróbálom ezt a paradicsomi bolygót még jobban megismerni. Az egyik tisztáson találkoztam a Swordmasterrel. Nagyon

eredeti, szórakoztató fickó, öröm vele beszélgetni. Felajánlja, hogy megosztja velem a tudását, amit én hálálkodva el is fogadok. Tanulmányaim végén sok minden újat megtudtam az Aylindek felfogásáról, melynek segítségével sok felesleges szenvedéstől mentültek meg. Nem kis büszkeségre azért én is tudtam olyasmit mondani, ami még a Swordmasternek is új volt.

...De ismét... Bekattantak emlékek a múltból... Iszonyatos érzés volt... Azt hittem meghalok, mert szinte az egész életem lepergett a szemem előtt... Félek, hogy előbb-utóbb bele

fogok örülni... Mi történik velem??!! ... Ma este volt a hazugságvizsgálat. Nem igazán értettem a lényegét, de az világossá vált, hogy a Aylindek rendelkeznek bizonyos pszionikus képességekkel. Nem fülemmel hallottam a kérdéseket, hanem rögtön a tudatomban visszhangoztak. Nagyon sok személyes dologról érdeklődtek, és mivel mindegyiket egyenesen az agyamba irányították, szinte kényszerítettek rá, hogy az igazat mondjam. Később ez még durvábbá vált, az egész emberi fajról faggattak ki hasonló módon. Természetesen végén Mihm megpróbált mindent ellenem fordítani, de Llyra közbelépett. Azt hiszem, az életemet köszönhetem neki, és még fogalmam sincs róla,

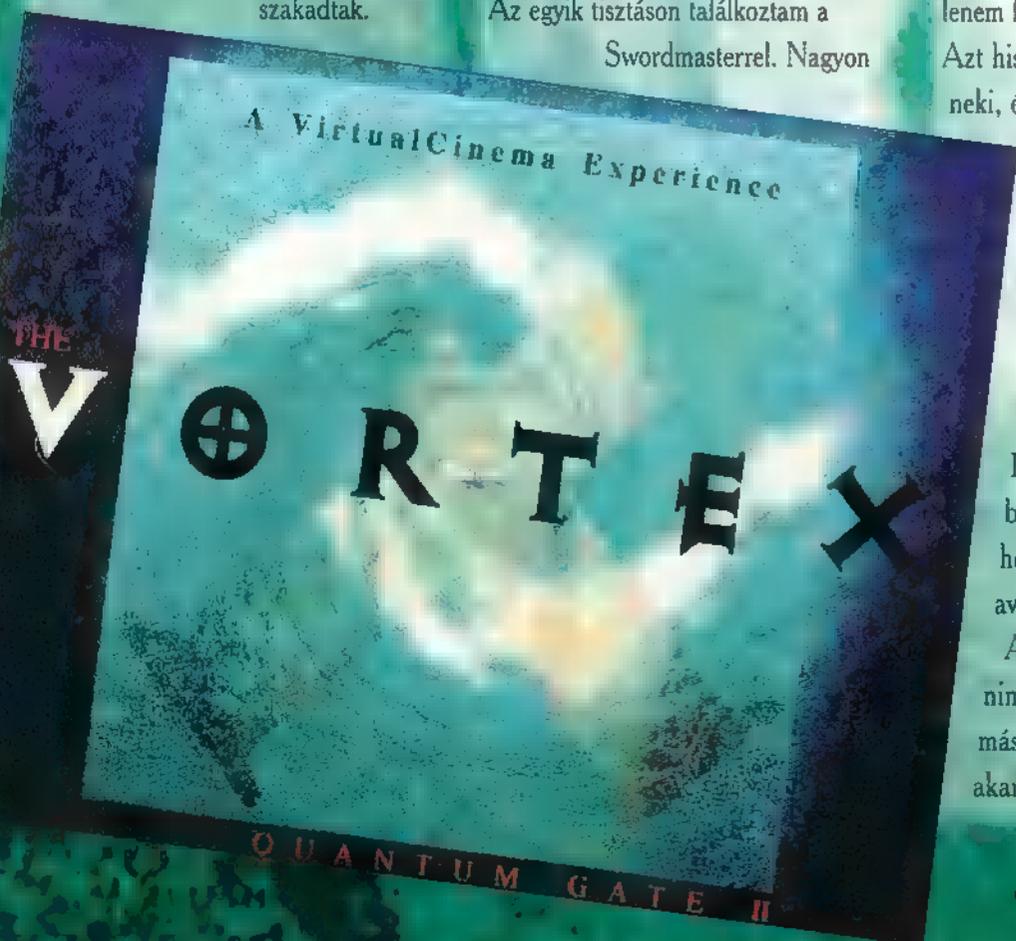
hogy fogom mindezt meghálálni. Eltöltöttem az első éjszakámat a bolygón mindenféle védőfelszerelés nélkül... Egy kicsike konyhában tértem nyugovóra...  
A rémálom ismét előjött... Egymás után epizódok a múltból, abba a tévhitbe ringatva, hogy így utólag is be tudok avatkozni...  
A történetnek még messze nincs vége, körülbelül itt kéri a második CD-t a játék, de nem akarok minden poént lelétni, így

hát itt abbahagynám. Az a dobozon is rajta van, hogy valójában nem igazi játékról van szó, hanem egy film cselekményébe tudunk többé-kevésbé beleavatkozni.

Ebből adódóan szerintem senkinek sem okozhat különösebb gondot az előrehaladás, talán csak az ékes amerikai dialektus megértésével lesznek néha problémáink. Annyi segítséget kapunk, hogy a legfontosabb történéseket, észrevételeket naplószerűen rögzíti a program, amit később bármikor vissza tudunk nézni.

A végére maradt az értékelés. Egy kicsit nehéz dolgom van, ugyanis többféle szempont szerint kellene értékelnem, attól függően, hogy ki mit vár a programtól. Köszönhetően a 3 CD-nek, az interaktív filmek közül kiemelkedik ez az alkotás, szerintem az egyik legjobb darabhoz van szerencsénk. Az is igaz viszont, hogy ha egyszer sikerül végignyomni, akkor utána már nemigen ülünk le újból mellé, szóval aki hosszú hetekre keres valami játékot, az máshol kutatasson. Akik mindenáron interaktív filmekkel akarják eltölteni kicsinyke szabadidejüket, azok viszont semmiképpen ne hagyják ki.

Andrew



# STEREOWORLD

Lehet, hogy tényleg megőrült a világ? Nem elég a monitorok, tévék fárasztó vibrálása, a neoncsövek idegesítő villogása, tényleg tönkre akarjuk tenni a szemünket? Hunyorítunk, hogy lássuk, milyen busz közleget a megálló felé, mi van a szakácskönyvbe írva, és most még tovább bandzsítunk, hogy lássuk, mi van a sorok közé rejtve.

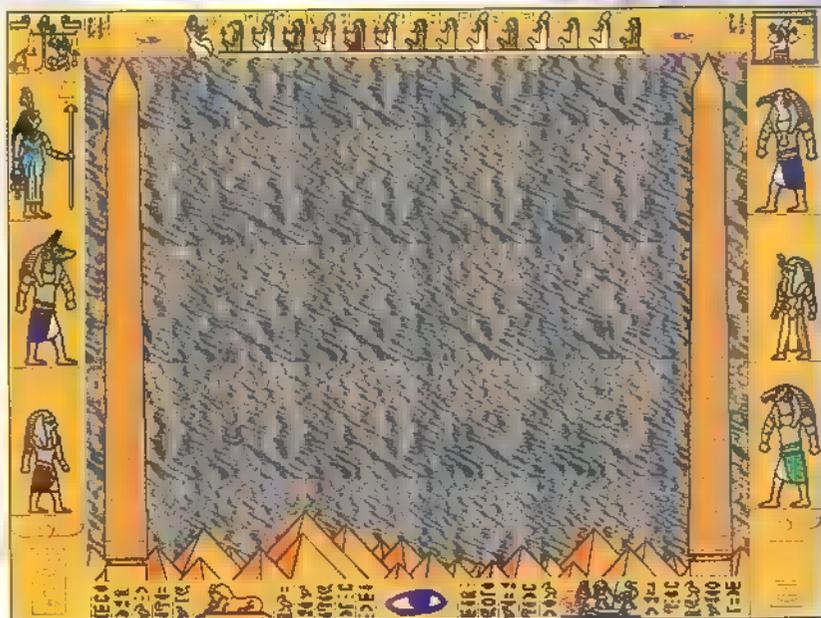
Úgy látszik, imádjuk a környezetre (és önmagunkra) káros dolgokat – nekem amúgy is állandóan könnyezik ■ szemem, és ■ napi 10-12 órai monitorozás következményeként majd' kiugrik a helyéről... Sokáig ellene voltam ■ sztereogramoknak, mert akárhogy is erőlködtem, nem láttam semmit, csak homályos foltokat – meg csillagokat.

Aztán kaptam ajándékba egy könyvet, s láss csodát, láttam! Emberek, láttam a csodát, ígéretre nyújtotta felém háromdimenziós csodatévő kezét, és mutogatta, mire képes az emberi szem!

Aztán miután végigbáméskodtam a könyvet, órákon át káprázott a szemem, és megfogadtam, hogy többet nem fárasztom – nem bámulok értelmetlen zagyvaságokat ■ ■ képernyőn, ■ könyvekben. Csak még most utoljára, mert a Psygnosis kihozott egy Stereoworld CD-t, amelyen már nemcsak 3D képek vannak, hanem tényleg saját magunk is alkothatunk. Ráadásnak há-

rom sztereo játék is helyet kapott ■ CD-n: a régi Lander, egy falbontós tenisz meg egy puzzle. Akiék még ez sem elég, az 3D animációkat (!) bámulhat meg a képernyőn: én már meg sem kíséreltem, hogy meglássam bennük a 3D-t.

A program eléggé összecsapottnak tűnik, s bár sokféle attrakcióval kápráztat el bennünket (és szemünket), nem eléggé egységes a kezelőfelülete. A főmenüből többféle opció választható: megnézhetjük az előre elkészített 25 sztereogram valamelyikét, esetleg animációkat, morfózisos animokat bámulhatunk kiguvadó szemekkel. Ha több interaktivitásra vágyunk, akkor a háromféle játékot válasszuk – bár nem tudom, ki képes falbontó teniszezni izzadó szemmel... Saját sztereogramokat is létrehozha-



tunk: előre definiált 3D rajzokat, vagy háromféle betűtípusból kiválasztott szöveget rejthetünk el a minták közé. Ezt ki is menthetjük, vagy akár Windows wallpaper-ként is eltárolhatjuk (baromi izgalmas, hogy miközben az ember vörösén izzó szemmel kergeti az egeret a képernyőn, még efféle hieroglifák is „segítenek” eligazodni – túrisztalátványosságnak viszont kitűnő!)

Mr.Chaos

## GRAVIS

ULTRASOUND	18 900 Ft
ULTRASOUND MAX	29 900 Ft
GRAVIS GAMEPAD	2 900 Ft
GRAVIS ANALOG PRO JOY	5 900 Ft
GRAVIS PHOENIX JOY	14 000 Ft
GRAVIS BATTLE PACK	8 200 Ft
GRAVIS SOCCER PACK	6 900 Ft
GRAVIS HOCKEY PACK	9 000 Ft

Pixel Multimédia Kft.  
1055 BUDAPEST, BALASSI B. U. 9-11  
TELEFON: 269-0624 FAX: 153-0627

# MUSIC CITY

## The Christians - The Long Black Veil (BMG)

Kis háziművészetben igen sokan kedvelik az ily, illetve kelta dallamokat. Bár nálunk még nyíltan nem kapjuk az ily fajta rajongás, azért károk, jó hangulatú keresztény-lek működések. De ez a zene, ez az értes eddig eddig teljesen volt elérhető, szélesebb közönség számára. Vagyis itt az elszigetelt, itt a The Christians legújabb lemeze, amelyen nagyjából az eddigi ir és kelta népzenei dalok új feldolgozásai. A közreműködők Sting, Sinbad O'Connor, Mick Jagger, Van Morrison. Teljesen más világ bontakozott ki előttem ezt a zenét hallgatva. Egy jobb sorsra érdemes szép, tiszta zenéje, elkerülve minden brutalitást.



## The Mission - Neverland (Sony Music)

Akkor az egyik legnagyobb arányú rockzenei koncertje (11 millió nézővel) mellett, illetve egy csomó aranylemezrel büszkélkedtek. A hollandi koncertre március 31-án érkeztek. Új lemezek saját, nagyon alapított előző dalai terméke, amelyre joggal lehetnek büszkék. Három évig kellett várni az albumra (az új évek leírásaihoz körül voltak gondok), de a zenekar meghálálta rajongói türelmét. A lemezen közt The Mission általában felváltva lemezek is. A lemezek szerzőknek komolyra méltóak: Swain With The Dolphins, Daddy's Going To Heaven, Man Of The A Baby és a Lose Myself In You.



## Slash & Snakepit - It's Five O'Clock Somewhere (BMG)

Slash, aki a Guns n' Roses gitárosaként vált ismertté (akkor a rockzenei világban), saját zenekarát hozta létre. A zenekar neve az amerikai TV műsor, Eric Dorer hangja is használt a zenés, mint a rockzene, a gitárosok illetve a rockzenei világban pedig felismerhető, hogy itt valaki a rockzenei világban jár. Kis létszámú zenekar, de nagy rockzenei hangulatot hoznak az albumon, amelyen azért hallható néhány nem rockzenei szerzemény: Heather, Carl, Jazz Da Pig, Take It Away, Be The Ball, majd a dal az albumon, hogy az új rockzenei világban jár és a rock.



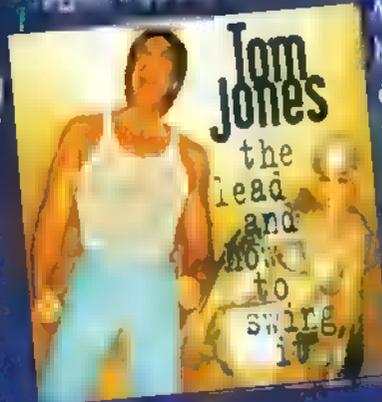
## Sheryl Crow - Tuesday Night Music Club (Polygram)

Sheryl Crow egy érdekes személyiség. Száralláról mentes viselkedés, kedves hang és gondolkodásmód jellemző. Igazán éreztette a világ ezt a fajta élet és életmódot, ugyanúgy Sheryl és Grammy díjazottként is jelölték, pedig az még csak az első lemeze Woodstockban is szerepelt. És a világ számos helyén vezette a listákban a "I Wanna Do" e. dalával. Mit lehet erről még többet elmondani? „Férfiakkal nem vagyok túl jó, és az emberek elvárják tőlem 15 évig. Kétségtelenül is elvárják magam, festéket csak nem használok” - nyilatkozta Sheryl nagyon szimpatikusan.



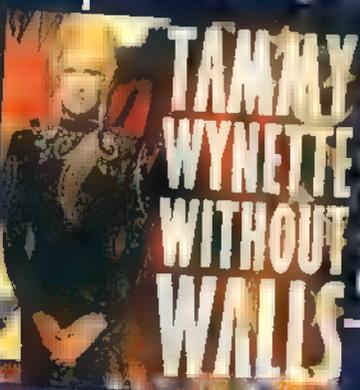
## Tom Jones - The Lead and How to Swing It (Warner)

Tom Jones egy érdekes személyiség. Száralláról mentes viselkedés, kedves hang és gondolkodásmód jellemző. Igazán éreztette a világ ezt a fajta élet és életmódot, ugyanúgy Sheryl és Grammy díjazottként is jelölték, pedig az még csak az első lemeze Woodstockban is szerepelt. És a világ számos helyén vezette a listákban a "I Wanna Do" e. dalával. Mit lehet erről még többet elmondani? „Férfiakkal nem vagyok túl jó, és az emberek elvárják tőlem 15 évig. Kétségtelenül is elvárják magam, festéket csak nem használok” - nyilatkozta Sheryl nagyon szimpatikusan.



## Tammy Wynette - Without Walls (Sony Music)

Egyszer már Európában is ismertté vált Tammy Wynette, akivel (még) többé hangot kapott a country művelésben. Aki nem is ismeri a rockzenét, az a rockzenét is ismertté vált Tammy Wynette, akivel (még) többé hangot kapott a country művelésben. Aki nem is ismeri a rockzenét, az a rockzenét is ismertté vált Tammy Wynette, akivel (még) többé hangot kapott a country művelésben.



Mostanság ismertté vált Tammy Wynette, akivel (még) többé hangot kapott a country művelésben. Aki nem is ismeri a rockzenét, az a rockzenét is ismertté vált Tammy Wynette, akivel (még) többé hangot kapott a country művelésben.

## Van Halen - Balance (Warner)

Vagyis 1995. évi album, de nekem ez az év az év, az év legjobbjai között. A zenekar, a rockzenét is ismertté vált Van Halen ismét új albumot adott ki. A zenekar, a rockzenét is ismertté vált Van Halen ismét új albumot adott ki. A zenekar, a rockzenét is ismertté vált Van Halen ismét új albumot adott ki.



Ben a Grammy díjat is nyerték február végén június 10-ig. Ut kategóriában Grammy díjat is nyerték február végén június 10-ig. Ut kategóriában Grammy díjat is nyerték február végén június 10-ig.

Warner a Grammy díjat is nyerték február végén június 10-ig. Ut kategóriában Grammy díjat is nyerték február végén június 10-ig.

Warner a Grammy díjat is nyerték február végén június 10-ig. Ut kategóriában Grammy díjat is nyerték február végén június 10-ig.



# FILM

ADÁNDÉK

Pete Nessip (Wesley Snipes) és fivére, Terry Earl Leedyt (Michael Jeter), ■ elítélt komputerzsonglőrt kísérik egy szövetségi börtönbe egy kereskedelmi 747-es fedélzetén. Útközben egy terrorista támadásnak tűnő akció robbanáshoz vezet. Terry meghal, az elítéltnak nyoma vész. Pete valószínűtlen elméletének – mely szerint az akció szökési kísérlet volt – senki nem ad hitelt. A szövetségi rendőrbíró (Pete) vad hajszája egy olyan közösség izgalmas és zabolátlanul rohanó életébe vezet, melyben az emberek rabjai a kockázatnak és fittyet hánynak mindenre – legyen az az USA kormánya, a törvény, vagy akár ■ gravitáció. Ejtőernyős kaszkadőrök elit csoportjának nyomába ered, akiket vakmerőségük és képzettségük ■ modern kori bűnözés legmagasabb régióiba emel. Az egyik producer (Wallis Nicita) tudta, hogy egy olyan rendezőre van szüksége, aki ismeri a nagyszabású akcióthrillerek minden csínját-bínját, ugyanakkor kellő figyelmet fordít a történetmondásra és a szereplőkre. Így talált Badham-re, akivel már korábban voltak közös munkáik.

**HALÁLUGRÁS (DROPZONE)**  
 Bemutató: Május  
 Rendező: John Badham  
 Forgalmazza: UIP Dunafilm



A Ludlow család története az amerikai irodalom egyik nagy, romantikus eposza. Három testvér, egy apa, és egy nagyszerű asszony sorsáról szól. William Ludlow (Anthony Hopkins) ezredes nem ért egyet ■ kormány indiánellenes magatartásával. Tanyát épít ■ Montana Rockies hegységének lábánál, hogy távol tartsa a korromlott szellemét. Három fia külön-külön egyéniség. Samuel (Henry Thomas) ■ legkisebb, legidealistább, leghazafibb. Alfred (Aidan Quinn) a legidősebb, legmegfontoltabb, legöntudatosabb. Tristan (Brad Pitt) ■ középső, a legvadabb, legfékezhetetlenebb, amit annak köszönhet, hogy ■ ezredes volt indián felderítője segít férfivá nevelni. Míg Tristan éli saját kalandos életét és harci tudását fejleszti, addig testvérei tanulnak, komolyodnak. Egy napon Samuel nem egyedül tér haza, hanem egy elbűvölő hölgy, Susannah társaságában, akibe testvérei is rögtön beleszeretnek...

**SZENVEDÉLYEK VIHARÁBAN**  
 Bemutató: Május  
 Rendező: Edward Zwick  
 Forgalmazza: Intercom



A második világháború utáni időket járjuk, az első bevetett atombombákét. A levegőben terjed ■ halálos sugárzás. A tengerparton gyönyörű nő napozik. A katonák a helikopterről bámulják, majd odébb, veszélyes sugárzó anyag után kutatnak a homokban. A hölgy az egyik atomkutató felesége. Szép lakásuk és két leányuk van. A férj – magas rangú tiszt – nézetei nem felelnek meg feljebbvalóinak, mennie kell. Amikor tanúja lesz, hogy egy kísérleti föld alatti robbantás közben, ■ helyi telepések közül néhányan a veszélyes zónában lovagolnak, megpróbálja azt leállíttatni, de felettese megakadályozza. Megindul az áskálódás. Egyrészt a „sajtó-robbanásveszélyes” információ, másrészt az elbűvölő asszony miatt. A leggátlástalanabb eszközöket vetik be ellene és felesége is megcsalja. Végül egy ideggyógyintézetben köt ki. Felesége visszatér hozzá, s elkövet mindent ■ kiszabadítása érdekében. Sikerral jár-e? A Golden Globe díjas Jessica Lange Oscar-várományos alakításával egy nem mindennapi alkotást láthatunk. Igaz, ■ film 1991-es, de az Orion Pictures felszámolása miatt csak most mutatták be.

**BLUE SKY**  
 Bemutató: Május  
 Rendező: Tony Richardson  
 Forgalmazza: Intercom



Mit óhajt hölgyem? Nem tetszik a Watchman-je? Vegyen nagyképernyős színes TV-t! – szól a „Crazy” bolt két örült eladója közül a bohémabb. Mégis mi az oka, a főnök elbocsátó szép üzenetének? Az álmodozás, a mérhetetlen tankcsatázás a 3DO bolti bemutató példányán... Mit tehet hát az utcára került páros? Feltűnik ■ sültgalamb, szinte csak rá kell harapni. Tartalékos katona! Főhőseink megtesznek mindent, nehogy kiképezzék, bevessék őket, de kevés sikerrel, mert rögtön egy komoly sivatagi akcióban találják magukat. Persze a happyenddel végződő történetben kiderül, bármennyire is félős, gyenge, nyeszlett vagy, ■ katonaság neked való, sőt lehet hogy Te mented meg a világot ■ pusztulástól!

**KŐ EGY CSAPATTAL (IN THE ARMED MOUNT)**  
 Bemutató: Április 6.  
 Rendező: Daniel Petrie jr.  
 Forgalmazza: Intercom



## Játék!

Brad Pitt egyre kapósabb. Mondj legalább két filmet, amiben szerepelt! A megfejtők között Intercom ajándékokat sorsolunk ki!

Wesley Snipes, az újdonsült akcióhős szeretet rosszfűt is játszani. Melyik filmben volt Stallone ellenfele? Ha jó a megfejtésed, UIP Dunafilm ajándékokkal árasztunk el!





A Microsoft mostanában elkényezteteti a tanulni vágyó kisiskolásokat. Márciusi számunkban mutattuk be a Scholastic's The Magic School Bus sorozat első tagját, amelyik az emberi testbe vezette el a gyerekeket. Most egy másik sorozat, az Explorapedia első gyöngyszemével ismerkedhetünk meg, amely a Föld növény- és állatvilágát mutatja be.

A felfedező útra Mr. Thaddeus „Tad“ Pole, a béka kíséretében indulunk, az ő – néha önálló életet élő – békajárművén. Az utazás élvezetéhez egy Multimedia Level 2-es „szabványú“ gépre (486SX, 4MB RAM, 8MB üres winchester, duplasebességű CD-ROM olvasó, 640x480x256-os SVGA, hangkártya, egér, DOS 5.0, Windows 3.1) lesz szükségünk.

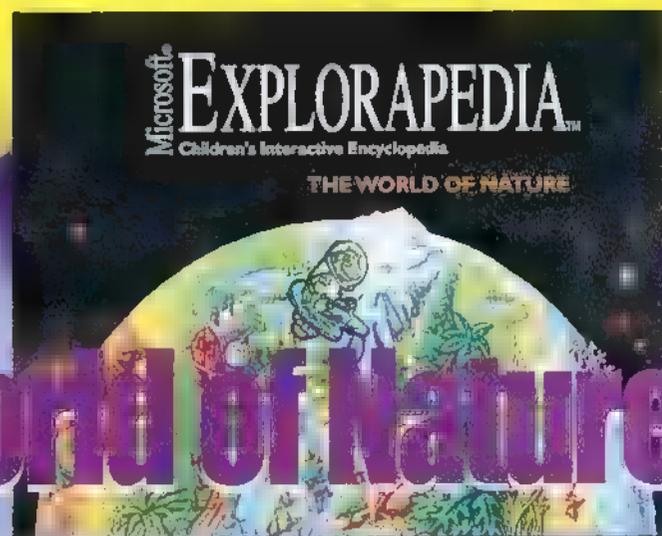
közel 4000 címszót tartalmaz. Az ismerkedést bolygónkkal több mint 1800 színes fénykép és illusztráció, közel száz video-részlet és animáció, 18, azaz tizennyolc órányi hanganyag és kilenc, külön ehhez ■ programhoz készült dal segíti.

Elindítása után Tad úrhajójában találjuk magunkat. Az egérkurzor – ha már béka a túra vezető – egy léggé alakul át, aki kitárja szárnyait, ha a képernyőn olyan pont fölött repül, amelyre érdemes klickelni. A kihajtható TV-képernyőn azok közül ■ video-részletek közül tudunk néhányat megtekinteni, amelyekkel egyébként az egyes állatok, növények vagy jelenségek bemutatásakor is találkozunk. A rádióban meghallgathatjuk a kilenc dalt, például a növényekről szóló rap-számot, vagy a halak bemutatását a hetvenes évek slágereinek stílusában. Az ablakon át láthatjuk ■ Földet – vagy legalábbis valami hasonlót – és ezen a „térképen“

akkor nem szükséges feltétlenül visszamennünk az úrhajóra (amit egyébként az útmutató táblán található kapcsolóval tehetünk meg), és onnan kiválasztanunk a kívánt tájegységet, hanem az útjelző tábla alapján is elindulhatunk. Például ■ tengerpartról mehetünk a korallzátonyokhoz vagy a mocsarakhoz. Ha pontosan tudjuk, hogy mit keresünk, akkor a legegyszerűbb és a leggyorsabb megoldás az úrhajóban vagy valamely leírásnál a „Find“ feliratra klickelni és onnan kiválasztani, hogy mit is szeretnénk látni-hallani. Ha éppen nem találunk ■ képernyőn „Find“ feliratot – mert például nincs –, akkor klickeljünk Tadre és válasszuk a „Find something“ pontot. Ha végre-valahára megtaláltuk, amit kerestünk, vagy csak egyszerűen kiválasztottunk valamit a képről, akkor az ún. „Exploratron“ -ban találjuk magunkat.

lapozni ebben a sajátos „füzetben“ az egyes címszavakon belül. A szemre klickeelve megtekinthetjük, hogy az adott témakörben mit érdemes még elolvasni. A bal sarokban található „Print“ és „Copy“ gombokkal pedig a szöveget és/vagy a képeket tudjuk a nyomtatóra, illetve a clipboardra másolni. Ha egy idő után nagyon elkeverednénk, akkor kérjünk nyugodtan segítséget Tadtól, ezt mindig szívesen megteszi.

Ami nekem a nézelődés közben külön meglepetést – a program egészén túl –, azok a kis játékok voltak. Ezek egyszerűbb-bonyolultabb feladványok, amelyek megoldásával többlet információkat kapunk. Ilyen feladat például a kis kenguru hazakísérése a mamájához. A program állításairól kell eldöntenünk, hogy igaz vagy hamis. Ha jól vála-



## 36 Explorapedia: The World of Nature



A programot eredetileg alsótagozatosoknak, 6-10 éves gyerekeknek tervezték, de biztos vagyok benne, hogy az idősebbek – akár felnőttek – is élvezni fogják a tanulást a számítógép előtt.

Tad kalauzolásával a következő „tájakra“ látogathatunk el: óceánok, korallzátonyok, tengerpartok, sarkvidékek, folyók, tavak, mocsarak, lombhullató-, örökzöld- és esőerdők, sivatagok, hegyek, sztyeppék, szavannák, egy farm és végül kimehetünk az űrbe is.

A lexikon – hiszen végül is egy gyerekeknek szerkesztett lexikonról van szó –

manőverekre alkalmasabb járművére és rövid repülés után már ott is állunk, mondjuk ■ tengerparton. Ha a legyet „körbepreptetjük“ a képernyőn, akkor láthatjuk, hogy melyek azok a növények, állatok, tárgyak, jelenségek, amelyekről hosszabb-rövidebb információhoz juthatunk. Nemcsak ■ képeken látható flóráról és faunáról olvashatunk, hanem például a mostanában oly divatos dinoszauruszokról, pontosabban maradványaikról, vagy megtudhatjuk, hogy hogyan „működik“ a villám, vagy mi az a tornádó. Ha tovább szeretnénk menni valamelyik más tájra,

tudjuk kiválasztani úticélunkat. Ha kiválasztottuk, hogy hova is akarunk menni, akkor Tad átszáll az úrhajóból ■ földközeli

Ha pár pillanatot várunk, akkor a szöveg előtt lévő száj kinyílik és meg is hallgathatjuk az oldalon található szöveget. Ha az oldalhoz video-részlet vagy zene tartozik, akkor előbb azt játssza le a program és csak utána olvassa fel a szöveget. Az animációkat, a videókat és a dalokat a békalábakkal tudjuk indítani, illetve megállítani. Ha ■ képen villogó pontokat látunk, akkor azokhoz a pontokhoz külön információ tartozik, amelyeket a pontokra klickeelve jeleníthetünk meg. A szövegben más – általában kék – színnel szereplő szavakra klickeelve átugorhatunk egy másik címszóra, ahogy az egy „rendes“ hypertextes szövegtől el is várható. Mivel az ily módon történő ugrálással pillanatok alatt el lehet keveredni, ezért jól jön néha a keret tetején található balra mutató nyíl a visszalépésekhez. A kép jobb szélén levő számozott gombokkal tudunk

szoltunk, akkor a kis kenguru egy lépéssel közelebb jut az áhított zsebéhez, ha nem, akkor marad.

Ennél kicsit összetettebb feladat a QEGG (Question Egg) megoldása. Öt teljesen különböző feladatot kell megoldanunk. Ehhez ■ program segítségével is nyújt – hiszen mégis csak gyerekekről van szó –, és a „Hint“ gombra klickeelve elmondja, hogy mi legyen a következő lépésünk, hogy közelebb jussunk ■ megoldáshoz.

Explorapedia-ban ismét egy olyan programot ismerhettünk meg, amely jó segítség a fiatal korosztálynak a tanulásához. A program hatalmas tudásanyaggal rendelkezik, és ezt megpróbálja minél érthetőbben, szórakoztatva bemutatni. Ismét csak azt sajnálhatjuk, hogy a programnak nincs és valószínűleg nem is lesz magyar változata.

# Flight Simulator Japan

Welcome! Ha valaha is repültél a Microsoft Flight Simulatorral, biztosan szédítő magasságokba törekedtél. Lehet, hogy repültél már Japán felett, de semmi érdekeset nem láttál, az egyszerű zöld földön és a kék tengeren kívül. Most viszont kapcsolj be a biztonsági öveget, és installáld a legújabb tájbővítést, a Microsoft Japan!

## Japan

Osaka International és az újonnan megnyitott Osaka Kansai International, hogy csak a fontosabbakat soroljam. Megnézhetik a Japán Alpokat, ahogy a Fuji emelkedik a távolban. Körberpülve a hegyet, majd észak-keletre folytatva,

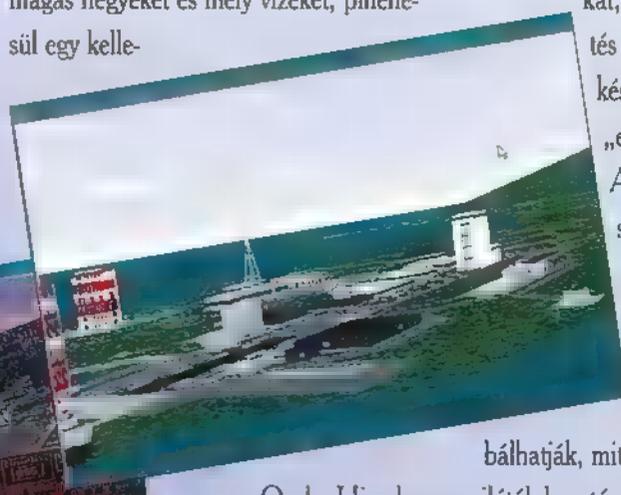
landolhatnak Yokotában. Csak egy óra az út!!! Tessék-tessék!!! Ha megjárták a magas hegyeket és mély vizeket, pihenésül egy kelle-

a szokásos komforttal állunk rendelkezésükre. Útintervünk ígéretes helyei: Osaka Castle, elrepülhetnek Kobe, majd Himeji felett, ahol láthatják a White Heron Castle, megnézhetik az igen látványos hidakat, melyek Honshu-t – Japán fő szigetét – kötik össze Shikoku-val. Ha a hidak megragadták fantáziájukat,

megcsodálhatják az építés alatt levő, 1996-ban elkészülő, 12828 láb hosszú, „egylukú” hidat, mely Awajishima-t köti össze szintén Honshu-val. Csak tessék, csak tessék! Folyvást, folyvást! Ha elégük van a repülés csodálatos szépségéből, kipróbálhatják, mit is éreztek a Kamikaze pilóták bevetés alatt. Becsapódhatnak Miyajima Szigeten, vagy Hiroshima repterén, és ha ez a kaland rosszul végződné, ne feledjék: van máááásik! Csak tessék! Csak tessék!

mes Osaka-Hiroshima sétarepülésre invitáljuk önöket. Az élelmet önök hozzák, mi biztosítjuk a látványt! Továbbra is a megszokott választható repülőgépeinken,

Captain Newlocal



Hölgyeim és uraim! Csak tessék, csak tessék! Itt látható Japán több mint 100 reptere, Tokyo Narita International, Nagoya, Kadana Air Force Base, Nagasaki,

Újfajta, háromfordulós játékot indítottunk újjára: ezúttal egy kicsit megmozgatjuk a szürkeállományokat. Mostantól kezdve minden számunkban öt-öt kérdésre várjuk a választ.

Mind egyik kérdésünket az Encartából válogattuk. A helyes megfejtéshez valószínűleg szükségetek lesz majd egy meglehetősen vastag lexikonra is – vagy aki hozzáfér, egy Encartára. Aki nek pedig nincs még, az böngéssze

szorgalmasan a lexikonokat. A játék fődjá egy Encarta '95! A második helyezettnek egy Flight Simulator-t küldünk, a harmadiknak pedig egy Microsoft Home egeret. Kisorsolunk még néhány Home demo-CD-t is, úgyhogy érdemes egy kicsit belemélyedni a tudományba!

Az első forduló beküldési határideje április 21. Címünk: PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386.



1. Ki és mikor fedezte fel Petra romjait?  
2. Mi a nebula?

3. Sorolj fel legalább négy Hitchcock rendezte filmet!



4. Milyen magas és hol található a Mauna Kea?



5. Pontosan mivel foglalkozott Konrad Lorenz?



# Microsoft játékok

## Images/Epical

Ez a demo ■ tapasztalt demó-csapat nem minden részében igényesen kidolgozott műve, viszont sok új, – állításuk szerint – saját rutint tartalmaz. A mellékelt szövegfile-ban szinte csak azt hangsúlyozzák, hogy semmiféle lopott, vagy – finomabban kifejezve – kölcsönvett dolgot nem használtak, saját a zeneszerkesztő program is. Ezek szerint a grafikát DOS editorban készíthették, vagy ha nem is abban, az biztos, hogy nem 3D Studioban. Nem támaszt nagy igényeket ■ gépünkkel szemben, elég neki egy 486DX sima VGA kártyával. A „sima” jelen esetben azt jelenti, hogy nem baj, ha nem PCI buszos; egy 486DX-szel bármilyen „nem Trident” kártyán elérhető a maximális framerate.

Ha a szinuszos képberemegtetés nem keserített el mindenkit, akkor a következő elszörnyülködtető, ellenben nagyon ronda Wolfenstein kópia – a kód lehet, hogy saját, de az ötlet? – tényleg rosszindulatú hatással lehet idegrendszerünkre. A leghalványabb összekapcsolódási szálát is elnyisszantva, a végtelenből előkerül egy vektor „nagyon-sokszög”, később egy kocka, amely alatt a sakktábla elkezd „mozogni”. Ennek részletesebb taglalása inkább ■ szomszédos oldalra tartozik, és biztos forrásból tudom, hogy ez előbb-utóbb - de inkább utóbb -, be is fog következni. (Ugye kedves, öreg Vodka apó?) A következő részben egy itt felejtődött pálcika-kockában lassan megjelenik egy „dot-kígyó-tekeredmény-teremtő”. Egy kicsit később szegény kígyó komát megfullasztják néhány, a kocka oldalaira ráfeszített bitmap képpel. Az egyik oldalon egy durva pofa bontakozik ki, majd egy kis trükk segítségével megsokszorozódik és elkezdődik forgatása, nyújtogatása. Miután kivonaglóta magát, – ki tudja milyen logika szerint – újabb végtelen szimbólum következik: egy Mandelbrot-halmazban történő utazás. Innentől egy sajátos rutin gyűjteményt láthatunk. A csillagnyúlás még határeset, de ezt követően már tényleg megbrutalizálják

szépérzékünket az új, de nem minden esetben gyönyörködtető effektusok. Ezek közül az egyik az általunk „ezüstös-papiros effektnek” elnevezett (tyű, de találó név) látványosság. Az egész abból áll, hogy egy képen – de milyen képen! – elkezd játszani ■ fény, méghozzá elég sajátos módon... Van még fekvő, Epical-style hasáb is, amely úgy váltogatja az árnyalatát, ahogy ■ három (piros-zöld-kék) körülötte forgó kis RGB kocka megvilágítja. A hardware-szcrollozódó képről jobb, ha megfedelkezünk, viszont szólnunk kell a külön is elindítható részek sorozatáról, amelyek már tényleg olyannyira összefüggőek, hogy inkább nevezhetők egy olyan képregénynek, amit demó részekkel tűzdeltek tele. Sajnos több az előre eltárolt kép, mint ■ „mozgó”, csúnyácska vektor űrhajók repkednek és lövöldöznek egymást, illetve próbálnak lövöldözni egymást, ha nem lenne közülük egy-kettő „érinthetetlen”. Bemenekülnek egy mintás, egész képernyős alagútba, majd egy fürdőkád-lefolyó örvényéhez hasonló kellemetlenségbe, amit valahogy mégis sikeresen túlélnek. Az elkövetők állítása szerint van még egy elrejtett passzus is. Nem azért nem mondjuk meg, hogy hol van, mert nem tudjuk – ááá, dehogyis! –, hanem azért, hogy ti is nézegessétek, és keressétek! De azért ha valaki megtalálja, akkor valakin keresztül juttassa el hozzánk. Huh-huh...)

## Ignite/Xtatic

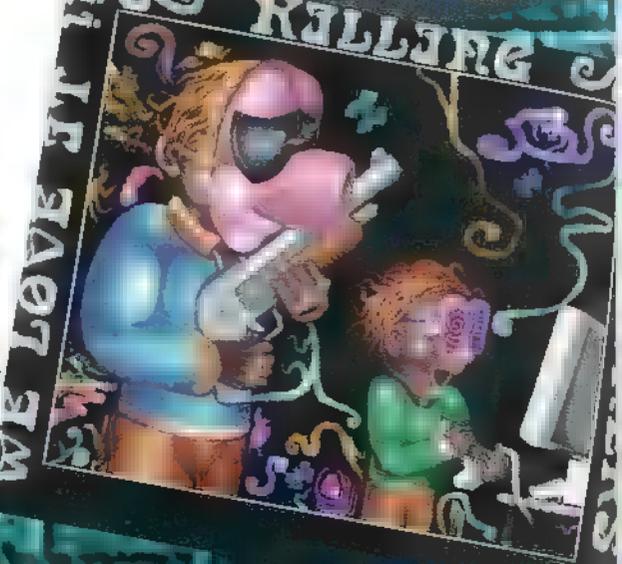
Rövid, bemutatkozó demóval rukkolt ki ez az ausztrál csapat. A hossza sajna nem a merevlemez-peregétőn jelentkezik, hanem az időmegtakarítás felől nézve, számokra leképezve öt rész, kb. 600 KB. A futtatáshoz 486DX nagyon ajánlott, mert mezei 386-oson egy-két részben csupán 2 új felvázolású kép vágódik neki ■ szemünknek, másodpercenként. Az alkotók figyelmeztetnek is bennünket, hogy a sok lebegő-pontos számítás miatt, igencsak szükség volna egy koprocessorra ■ házban. (Köztudott – ha nem, akkor most már az lesz – hogy ha ■ kopro-

ci egybe van építve a procival, mint pl. a 486DX-ben akkor, kb. hatszor nyújt nagyobb teljesítményt, mint ha „csak” külön lenne ■ 386-os proci és ■ 387-es koproci egy házban.) A lassúságra okot adhat ■ is, hogy nem Assemblert használtak, hanem maradtak ■ kicsit magasabb szintű – ezáltal sajnos szükségszerűen lassabb – C++-nál. Nem volt kéznél saját zenekészítő sem, de ■ Scream Tracker 3-asban sikerült valami hallgathatót összedobniuk. A screensaverekből ismert szállingózó pontocskákban akad annyi érdekesség, hogy ha VESA támogatásunk van, akár 640\*480\*256-os felbontásban is hajlandóak megmutatkozni előttünk. (Bár kérdéses, hogy a „csillagok” után rángatózó, szintén dotokból álló zászlóhoz is minek ■ 256 szín, amikor a legjobb indulattal sem tudtunk 16-nál többet megszámolni!) Ezután visszatérünk a jól megszokott 320\*200-ba, csak tudnánk miért, hiszen ■ következő részhez bőven elég lenne valami text-mód is! Ami most jön, az inkább hasonlít egy ANSI kép-paletta rotációjára, mint az amúgy is már elcsépeledt eredeti minta-szolgáltató rutinra. A maradék három részre – van még egy kis plazma és paletta variálás is – ugyanez ■ színvonal jellemző. A zene lejátszó rutint sem ők csinálták, hanem ■ már jól bevált demó-VT-t használták ■ Vangelis Team-től, emiatt csak GUS-sal és a jó öreg Sound Blasterrel bírhatjuk hangszórónkat megszólalásra.

A demót 2 hét alatt csapták össze és bemutatkozóznak szánták. A csapatagoknak saját bevallásuk szerint is van még mit tanulniuk, de még együtt is csak 31 évesek. Kedves barátunk, a Tomka szerint szorgos munkával egy-két év múlva ■ demoscene élvonalába is kerülhetnek, feltéve ha következő munkáikat már Assemblerben követik el.

Cool A & a Tom  
demozona@freenet.hut.fi

A magyar változat munkatársa:  
TRf





Sziasztok ! El is érkezünk a PCX képfórmátum ismertetésének második, egyben befejező részéhez. Rögtön egy kis korrekcióval kezdeném. Az előző

részben kisebb figyelmetlenség miatt kimaradt pár változó ■ pcx\_header nevű rekordból, ezeket írtok be utólagosan. A fennmaradt programlistát pedig illesszék be a már közreadott lista végéhez. Most pedig lenne néhány felszólítás számba menő kérésem. Írtok meg, hogy mit szeretnétek látni a demo programozás hasábjain. Ha nem csak kérdések van, hanem programok vagy rutinok is, küldjétek el bátran. Na ennyi elég ■ közösségi munkára való buzdításból, lássuk azt a programot:

### Vodka

```
pcx_header = record
  Manufacturer: byte;
  Version: byte;
  Encoding: byte;
  Bits_per_pixel: byte;
  Xmin: integer;
  Ymin: integer;
  Xmax: integer;
  Ymax: integer;
  Hdpi: integer;
  Vdpi: integer;
  ColorMap: array [0..15, RED..BLUE] of byte;
  Reserved: byte;
  Nplanes: byte;
  Bytes_per_line_per_plane: integer;
  PaletteInfo: integer;
  HscreenSize: integer;
  VscreenSize: integer;
  Filler: array [74..127] of byte;
end;

procedure ReadHeader;
{ kiolvassa a PCX file-ból a fejléct }
{ Ez egy butított verzió, csak az alap VGA felbontású képeket ismeri fel. 320x200x256 szín }
label WrongFormat;
begin
  {$I-}
  BlockRead (BlockFile, Header, 128);
  { 128 byte-os PCX fejléc }
  ReadError (3); { Ez egy PCX file? }
  if (Header.Manufacturer <> 10) or
  (Header.Encoding <> 1) then begin
    close(BlockFile);
    Error ('This is not a valid PCX image file. '); end;
```

```
if(Header.Nplanes = 1)
then
  Begin
    Ymax := 199;
  if (Header.Bits_per_pixel = 8) then
  begin
    PictureMode := MCGA;
    if Header.Version = 5
    then Read256palette;
  end
  else goto WrongFormat;
  End
  else
  begin
    WrongFormat;
    close (BlockFile);
    Error ('PCX file is in
    wrong format - It must be ■
    MCGA (320x200 256color) image');
  end;
  Index := 0;
  NextByte := MAX_BLOCK;
end;

Procedure ReadByte;
{ 1 byte-ot olvas ■ file-ból-BlockRead-el, így gyors! }
var
  NumBlocksRead: integer;
begin
  if NextByte = MAX_BLOCK then begin
    BlockRead (BlockFile, BlockData,
    MAX_BLOCK, NumBlocksRead);
    NextByte := 0;
  end;
  data := BlockData [NextByte];
  inc (NextByte);
end;

procedure Read_PCX_Line;
{ Egy sort olvas be a PCX-file-ból}
var
  count: integer;
  bytes_per_line: integer;
begin
  {$I-}
  bytes_per_line := Header.Bytes_per_line_per_plane
  * Header.Nplanes;
  if Index <> 0 then
    FillChar (PCXline [0], Index, data);
    while (Index < bytes_per_line) do
    begin
      ReadByte;
      if (data and $C0) = compress_num then
        begin
          count := data and $3F;
          ReadByte;
          FillChar (PCXline[Index], count, data);
```

```
inc (Index, count);
end
else
  begin
    PCXline [Index] := data;
    inc (Index);
  end;
end;
ReadError (3);
Index := Index - bytes_per_line;
{$I+}
end;

Procedure Read_PCX (name:
str80); { Betölti a PCX-képet és
kiralja a képernyőre }
var
  k, kmax: integer;
begin
  {$I-}
  ImageName := name;
  {ReadError használja }
  assign (BlockFile, name);
  reset (BlockFile, 1);
  ReadError (1);
  ReadHeader;
  { a PCX fejléct elolvassa }
  VideoMode (PictureMode);
  { felkapcsol grafikus módba }
  if Header.Version = 5 then
    SetPalette; { beállítja a palet-
tát }
  kmax := Header.Ymin + Ymax;
  if Header.Ymax < kmax then
  { kép szélességének az ellenőrzése }
  kmax := Header.ymax;
  if (PictureMode = MCGA) then begin
    for k := Header.Ymin to kmax do
    begin
      Read_PCX_Line;
      ShowMCGA (k);
    end;
  end;
  close (BlockFile);
  ReadError (2);
  {$I+}
end;

procedure display_pcx (name: str80);
{a fő procedura, ezt hívjuk meg más programokból}
var
  c: char;
begin
  Read_PCX (name);{betölt és megjeleníti a képet }
  repeat until keypressed;{ egy billentyű leütésére vár }
end;

begin { főprogram }
end.
```

# DEMO

# PCX-PROGRAMOK



A múlt hónapban a CD tartalomjegyzékével, annak beolvasásával, tárolásával és megjelenítésével foglalkoztunk.

A programban megint hangsúlyt fektettünk a CD-ROM olvasó állapotának lekérdezésére, hiszen tartalomjegyzéket nyilván csak akkor lehet leolvasni, ha a CD-ROM olvasó ajtaja be van zárva és van benne lemez. Az ajtó kapcsán jutott eszembe, hogy foglalkoznunk kell a Device Status című funkcióval, amely hasonlóan a CDR\_Status-hoz az olvasó pillanatnyi állapotáról tájékoztat minket, többek között a CD-ROM ajtajának nyitott illetve zárt helyzetéről.

A Device Status funkciót megvalósító CDR\_GetDeviceStatus eljárás a CDR\_IOCTL\_Input eljárásra épül. Maga a rutin végtelenül egyszerű, biztosítanunk kell számára egy Longint típusú változót, amelyben visszaadhatja az információkat. Az MSCDEX leírásában láthatjuk, hogy a visszakapott érték csak 10 biten hordoz számunkra lényeges információt, ezért nem egy Longintet, hanem két Word típusú változót használunk az eljárás struktúrájában. Számunkra a LoDevPar változó lesz fontos, a HiDevPar-ral nem is foglalkozunk. A visszakapott értékek hivatalos – azaz angol – jelentése a következő:

Bit 0	Bit 1
0. bit Door Closed	Door Open
1. bit Door Locked	Door Unlocked
2. bit Supports only cooked reading	Support cooked and raw reading
3. bit Read only	Read/Write
4. bit Data read only	Data read and plays audio/video tracks
5. bit No interleaving	Support interleaving
6. bit Reserved	
7. bit No prefetching	Supports prefetching
8. bit No audio channel manipulation	Supports audio channel manipulation
9. bit Supports HSG addressing mode	Support HSG and RBL addressing mode
10-31. Reserved.	

Ehhez kapcsolódóan sajnos van egy-két rossz hírem! Az egyik, hogy ezek nagy részének én sem ismerem a jelentését, így most részletes magyarázattal nem tudok szolgálni. A másik rossz hír, hogy ez kevés, ennél a Device Status több információt hordoz! Ha manapság megnézzük bármelyik egyszerű segédprogramot, amely információt tud adni a drive-ról, ezek mellett még legalább két vagy három tulajdonságot is megemlít. Ennek az lehet az oka, hogy minfenfajta itthon

fellelhető információ hiányában kénytelen vagyok az MSCDEX 2.1-es programozói leírására támaszkodni, amely csak ennyi adatot ír le és azt mondja, hogy 10-től kezdve egészen 31-ig foglaltak a bitek. Nagy a gyanúm, hogy a MSCDEX 2.23-as, azaz nem számítva a Windows 95-ben található MSCDEX 2.24 bétát, a jelenlegi utolsó verzióban ez a kis táblázat kiegészült eggyel, másikkal. Akiket komolyabban érdekelne a dolog, azok számára van egy tippem: meg kéne nézni a közkezen forgó interrupt listában, hátha ott publikálva van.

Térjünk vissza az ajtóra, amelynek állapotát a 0. és 1-es bitek hordozzák. A jelentésük nyilvánvalónak tűnik, a 0-ás biten látjuk, hogy a ajtó be van-e zárva, az 1-esen pedig, hogy kinyitható-e vagy sem. A dolog azonban ilyen egyszerű! Az idilli képet először is a caddy kontra tányéros egységek zavarják meg, amelyek különbözőképpen reagálnak hasonló szituációban. Ha egy caddy-s olvasóból kivesszük a lemezt, a Device Status-ban azt kapjuk vissza, hogy az ajtaja nyitva van! Ellentétben a tányérossal, amely csak akkor adja vissza ezt a kódot, ha az ajtaja tényleg nyitva van! A múlt havi példaprogram írásánál beleestem ebbe a csapdába. Eredetileg ugyanis bele

azt  
lehetőséget,  
hogyan caddy-s meghajtókba is be-  
lerakhatjuk úgy caddy-t,  
hogy nincs benne lemez.) Ezért maradt a Device Status áprilisra.

De nem csak a 0. bit, de az 1. is tartogat egy csapdát a programozók számára. Ha már egyszer megtaláltuk a számunkra oly kedves lemezt a meghajtóban, milyen egyszerű letiltani az ajtó nyitását – majd meglátjuk, hogyan – így a kedves felhasználó nem tudja gallyra tenni pompás programunkat a lemez spon-tán kivételével! Sajnos van még egy bökkenő! Ajtó, illetve CD kidobás szempontjából ugyanis megkülönböztethetünk mechanikus és elektronikus készülékeket. Az előbbi csoportba tartoznak azok, amelyeknél ahogy megnyomom az EJECT gombot, a gomb megnyomásával mechanikusan kilökődik a lemez az olvasóból. Erre példa a régi, egyszeres sebességű Matsushita olvasó, amelyet például a Sound Blaster (Pro) Multimedia Upgrade Kit-ben is viszontláthattunk. A másik típusnál megnyomom a gombot, a CD-ROM olvasó ész-reveszi és kiadja a lemezt. Például a Panasonic 562-es, de említhetném a régi

Toshiba 320-ast, a kezünk alatt megfordult példányok közül. A különbség a két-tő között nyilvánvaló, a mechanikus kivételű berendezéseken nem lehet letiltani a CD kivételét, azaz az ajtó kinyitást, hiszen az az olvasótól függetlenül történik.

Ennyit az ajtók problémáiról! A következő hónapban kinyitjuk és becsukjuk őket, sőt az előbbit le is tiltjuk! Az ehavi listába csak a CDR\_GetDeviceStatus láthatjátok. Ezt egy az egyben így kell beilleszteni az aktuális PCXCDU unitba, közvetlenül a CDR\_IOCTL\_Input után és ne felejtsetek el megfele-níteni az interface részben sem, ha programból használni akarjátok! Házi feladatként mindenki írjon egy megjelenítő rutint, amely lekérdezi saját olvasójának Status-át (Device Status-át!!!) és kiírja a visszakapott adatokat a képernyőre, természetesen szépen, szövegesen nem pedig 100001110001001 alakban!

The Richfielder

```

(*****)
(* CDR_GetDeviceStatus      IOCTL Input based functions
*)
(* Return device status information
(*****)

function CDR_GetDeviceStatus: Word;

type
  TDevStat = record
    CBC      : Byte;           { Control Block Code }
    LoDevPar : Word;         { Low Word of Device Params }
    HiDevPar : Word;         { Hi Word of Device Params }
  end;

var
  DevStat : TDevStat;

begin
  DevStat.CBC := 6;
  CDR_IOCTL_Input(@DevStat, SizeOf(DevStat));
  CDR_GetDeviceStatus := DevStat.LoDevPar;
end;

```

akartam keverni a Device Statust abba a cikkbe, így ezt használtam arra, hogy megnézzem, van-e lemez a meghajtóban. Megírtam a programot a munkahelyemen, ahol két caddy-s CD-ROM olvasóval dolgozom. A megoldás egyszerű volt: ha a CD-ROM olvasó ajtaja nyitva van, akkor nincs benne lemez. Ha zárva, akkor van. Aztán hazavittem a programot és mély megdöbbenéssel tapasztaltam, hogy otthon nem működik – a tányéros olvasóval. (Nyilván figyelmen kívül hagytam

Abszolút nem tartozik az E-mail-hoz, de ideusvasztottam a finger parancsot.

Használata: finger <E-mail cím>

A finger megmondja, ki az, akinek az E-mail címét megadtuk. Hogy milyen információkat kapunk, az teljesen a megcélzott szervertől függ. Vannak egyszerűbb szerverek, melyek a finger-t ki sem szolgálják. Általában megkapjuk, bejelentkezett-e az illető, mikor jelentkezett be utoljára, mi a képzel világban (az Internet-en kívül) a neve. Menőbb felhasználók emellett ezerféle egyéb infót pakolnak ide, szokás a felhasználó által fejlesztetett/gyűjtögetett nyilvános anyag elérési módját megadni.

## FTP

Ez a második legtöbbet használt szolgáltatás, jelentése File Transfer Protocol és láss csudát, file-ok továbbítására szolgál. Az FTP segítségével file-okat cserélhetünk egy másik géppel. A dolog jelentősége azért ekkora, mert iszonyatos mennyiségű hasznos és kevésbé hasznos anyag érhető el FTP-vel nyilvános szerverekről. A sok beszéd helyett lásunk mindjárt egy FTP session-t, amit az egyik népszerű szerverrel, az oak.oakland.edu-val folytatunk le. Vastagon szedve az általunk gépelt parancsok vannak. FTP az FTP kliens Unix-beli neve. Hálózaton igen gyakran találkozunk kliens/szerver kapcsolattal, ez azt jelenti, hogy a mi gépünkön futó program kéréseinket egy megadott protokollá alakítja,

és így beszélget a szerveren futó szolgáltató programmal. A kliens felveszi a kapcsolatot a szerverrel és az bejelentkezett minket. Nyilvános szerverek az „anonymous” login nevet szokták adni a korlátozott jogú vendégfelhasználóknak. Ilyenkor a jelszó érdektelen, de létezik szerver, ami ellenőrzi, hogy az adott E-mail cím formailag helyes-e és létezik-e. Ezek után a cd parancsot adtuk ki ■ könyvtárváltásra (figyeljünk a „/” jelekre!), a dir paranccsal listáztuk a könyvtár tartalmát, a bin paranccsal váltottunk át bináris módba, a get-tel elhoztuk a file-t, végül kiléptünk. A bin parancs egy nagyon kedves hagyomány a régmúlt időkből. Minden szerver ASCII módban kezd, ami azt jelenti, hogy levágja az átküldött file minden bajjának 7. bitjét. Különösen mulatságos eredményekre számíthatunk ilyen módon letöltött, végrehajtható állományoknál. Ha megelégtünk a mókát, átkapcsolhatunk bináris módba ezt elkerülendő. Ha egy lehozott file-ban valami furcsát találunk adat helyett, rögtön gyanakodjunk elfelejtett bin parancsra. Fontos parancsok még: mget (több file letöltése), put, mput (file küldése), lcd (könyvtárváltás a saját gépünkön) és help, amivel mindezt megtudhatjuk. Még egy hasznos tanács: ha nappal, munkaidőben több megabájtos file-okat töltögetünk, meg fognak rugdosni minket!

lista lehet moderált vagy moderálatlan. Moderált esetben a ráküldött levelek először egy VALAKI levelesládájába kerülnek, aki azokat végigolvassa és kidobálja ■ neki nem tetszőket, a neki tetszőket pedig továbbküldi a listára. A moderálatlan listán ilyen antidemokratikus gyakorlat nem működik, tombol is ■ szólásszabadság. A levelezési listáknak neve van; egy hierarchiába vannak szervezve, amely a változatlanság kedvéért előről olvasandó. Vegyünk egy példát (meg egy piros-fehér-zöld zászlót): a soc.culture.magyar listának a soc(iety) hierarchiában levő, magyar kultúrával foglalkozó, angol nyelvű, nem moderált listának kellene lennie. Hogy valójában micsoda, azt megtudhatjuk, ha odalapozunk. De előbb még néhány szó a hierarchiákról: a comp, a számítógépekről szól, a sci, természet-tudományokról, a soc, társadalomtudományokról, ■ biz, ■ üzletembereké (itt akár még a hirdetés is megengedett!) és végül, az alt fedőnév alatt minden (de tényleg minden!) egyéb. Néhány érdekes (?) lista:

alt.activism.death-penalty	A halálbüntetés ellen küzdők listája
alt.aquaria	Ákvaristák fóruma
alt.binaries.picture.fractals	Fraktálképek hívhatók le innen
alt.cyberpunk	„High-tech low life”
alt.fan.frank-zappa	Mindazok, akik kedvelik Frank Zappát
alt.games.doom	DOOM terén elért vívmányok
bionet.parasitology	Parazitológusok eszmecsereje
comp.sys.amiga.advocacy	Miért a leg... számítógép az Amiga?
sci.philosophy.meta	Metafilozófia.
soc.culture.celtic	Kelta népek kultúrájának fóruma.

Paller Gábor  
(folyt. köv.)

```
ftp oak.oakland.edu
Connected to oak.oakland.edu.
220 oak.oakland.edu FTP server (Version wu-2.4(2) Sun Aug 14 14:49:48 EDT 1994) ready.
Name (oak.oakland.edu:paller): anonymous
331 Guest login ok, send your complete e-mail address as password.
paller@est.bme.hu
230.
230.      Welcome to
230.      THE OAK SOFTWARE REPOSITORY
230.      A service of Oakland University, Rochester Michigan
230.
230- If you have trouble using OAK with your ftp client, please try using
230- a dash (-) as the first character of your password — this will work
230- off the continuation messages that may be confusing your ftp client.
230- OAK is a Unix machine, and filenames are case sensitive.
230.
230- Access is allowed at any time. If you have any unusual problems,
230- please report them via electronic mail to admin@Vela.ACS.Oakland.Edu
230.
230- You are user #162 out of 400 maximum users on Wed Dec 14 08:51:33 1994.
230.
230- Oak is also on Mosaic/WWW using the URL http://www.aacs.oakland.edu/oak.html
230- Gatekeeper.DEC.Com-style file searching is now available!
230- Example command: quote ##### index 4dos
230.
230-Please read the file README
230- it was last modified on Sat Nov 15 15:29:12 1994 - 25 days ago
230 Guest login ok, no restrictions apply.
ftp> cd pub/win3/undoc
ftp> 250 CWD command successful.
ftp> dir
ftp> 200 PORT command successful.
150 Opening ASCII mode data connection for /bin/ls.
total 34
-rw-r--r-- 1 w8sdz  OAK   499 Dec 12 01:41 00_index.txt
-rw-r--r-- 1 w8sdz  OAK  25048 Sep 1 1991 undoc.txt.zip
-rw-r--r-- 1 w8sdz  OAK   8169 Jun 22 1992 undocwin.zip
226 Transfer complete.
214 bytes received in 0.0031 seconds (67 Kbytes/s)
ftp> bin
ftp> 200 Type is i.
ftp> get undocwin.zip
ftp> 200 PORT command successful.
150 Opening BINARY mode data connection for undocwin.zip (8169 bytes).
226 Transfer complete.
local: undocwin.zip remote: undocwin.zip
8169 bytes received in 3.7 seconds (2.2 Kbytes/s)
ftp> bye
ftp> 221 Goodbye.
```

## News

Elég ■ individualizmusból, éljünk társadalmi életet! Ennek egy formája az elektronikus tacepao, amit Usenet-nek is hívják, mert kezdetben különálló hálózat volt. Aztán szomorú véget ért: az Internet NNTP protokollja lett belőle. A pórnép csak news-nak hívja, a kliens szokásos neve után. Usenet-en levelezési listákon kalózkodhatunk. Ha ide küldünk egy cikket, az bizony körbejárhatja a világ összes news szerverét és mindenki megtudhatja, remélhetően éles észről és jó ízlésről tanúságot tevő véleményünket. A helyzet azért nem ilyen rossz: a levelezési listák jó része általában lokális vagy korlátozott hatókörű. Egy levelezési

## Hívótávolságban...



**VÁRJA HÍVÁSÁT A PC KUCKÓ VEVŐSZOLGÁLATA**

Ami ■ számítógéphez kell, megtalálja ■ PC Kuckó hálózatban ■ Hívja fel vevőszolgálatunkat, és megmondjuk hol? mit? mennyiért? ■

Viszonteladókknak is ■

Napi információk a TELETEXT 377. oldatán.



### Magas minőség Alacsony áron

BÖKER REKLÁM

# ARÉNA

Hy mynkenkynek! Megállapítottam néhány levél kapcsán, hogy úgy látszik, az a vagány, ha COOL, torzított betűkészlettel yrokj. Reszkessetek!

**A**m előbb a DEMO programozóknak válaszol Vodka & Cool A. Elsőként Farkas Arnoldnak, Székesfehérvárra:

Megpróbáltam a kérdéseket kihámozni, zavarosnak tűnő leveledből, de az eredmény csak az lett, hogy én is megkavarodtam. (tudom, hogy ez volt a célod!) De azért csak haladjunk sorban:

– A januári számban leírt rutin egy plasma effektust próbált bemutatni, egy fraktál képlet segítségével. Nagyon SZÉP és EGÉSZ képernyős valamint kellett volna kapnotok. Többször átnéztem a rutint, de nekem mindig jó volt, mástól sem kaptam negatív visszajelzést, sőt (na de ezt hagyjuk).

Több lehetséges variáció maradt fenn a sikertelen próbálkozásod után:

– rosszul gépelted be ■ leadott listát és jól tartottad az újságot;

– jól gépelted be a leadott listát, de fordítva tartottad az újságot;

– rosszul gépelted be a leadott listát és fordítva is tartottad az újságot, de erre gondolni sem merek.

– A februári számban található görgető rutin és az eddigi megjelent képbeolvasási rutinok nem egy elterjedt tömörített képformátumot használnak, hanem ■ szimplán lementett video memória pontos tükörképét. Azért jön ki a 64 000 byte-os képméret, mert a felbontás 320x200-as és minden egyes képpontot egy byte határoz meg. Tehát, ha bármilyen más tömörített képformátumot használtok ■ képbeolvasási rutinokhoz (pld. Gif, PCX stb.), akkor semmilyen látható képet nem kaptok. Ebben ■ számban fejeződött be az eléggé elterjedt PCX képformátum betöltő rutinjának a leírása, remélem ezzel már nem lesz annyi gond.

Második jelölt Lesti Péter, Maglód:

Első kérdésemre az előző válaszban kapsz felvilágosítást. A második, hogy hogyan lehetne 640x480-as 256 színű képeket betölteni. Ez nem olyan egy-

szerű, mint az eddig leírtak, de ezt is megoldjuk. Sajnos helyhiány miatt ez csak a lemezmellékletre fér rá, de ezen feltétlenül rajta lesz.

Most pedig !ÉN! ragadom magamhoz a byllyentyűzetet. Első nagy kéréssem, hogy NE küldjetelek válaszborítékot, mert akinek válaszolok, az a PC-X vendége a postaköltség erejéig. Második: NE piciny szerkesztésűgünket bombázzátok a szoftver árlistáért, mert MI NEM forgalmazunk szoftvert. Másrészt az InterNET-en érkező ilyen jellegű kéréseket sem tudom teljesíteni. Tessék megrendelni! Ami viszont a Demo programokat illeti, megígérhetem, lesz belőle ■ lemezmellékleten! Így Recska Gábor is megnyugodhat.

Egy kérdés Pávai Csabától azzal kapcsolatban, hogy miért van az egyik újságban 58% adva a Dr Radiakira míg nálunk 90%? A szubjektív vélemény különbözhet és lehet, hogy játéktesztjeinknek épp ez a játék „fekszik” a legjobban.

DOOM-olóknak is szól Szabó Lajos hűséges olvasónk kérdése: Milyen módon lehet két gépet összekötni, ha az 150-200 méter távolságra van egymástól? Attól függ, ha van erős acél kábel otthon, akkor azzal egészen szoroson egymáshoz köthetjük gépeinket, bár így egymás mellé kellene helyezni. Igaz, hogy az átvitel sebessége, távolsága és ■ kialakításának ára szabja meg, a kívánt konfigurációt, mégpedig így módon:

1. Rövid távú, lakások közötti, 0-40 méter távolságú kapcsolatra a soros összeköttetést javaslom. Előnye, hogy nagyon olcsón kihozható. Szükséges hozzá két soros csatlakozó és a megfelelő hosszú három, de inkább több pólusú – lehetőleg árnyékolt – kábel. Ez kb. 2000 forint.

2. Szintén rövid, sőt egészen rövid távra (10 cm - 5 méter) használható ■ parallel porton keresztüli átvitel. Egy hálózati program, pl. NOVELL, LANtastic segítségével kész is. Ez így durván a háromszorosába kerül.

3. Hosszabb (0-300 méter), épületek közötti átvitelre például az Ethernet hálózat használható. Ez a megoldás gépenként kábé tízezer fo-

rint, plusz a kábel ára.

Nagy előnye, hogy több gépet is össze lehet így kötni.

4. A maximalista megoldás ■

Modemes. Minden géphez kell egy-egy készülék belőle, ami a

teljesítménytől függően akár negyven-, ötvenezer forint plusz a telefonvonal. Hátránya ezen kívül ■ magas telefonszámla. DE! Amennyiben közel van a két összekapcsolandó gép, nem kell telefonvonal, a két modemet összeköthetjük tetszőleges, kéteres kábel segítségével, és még modemezni is tudunk különféle BBS-re, de erről már egy másik rovat szól.

Szintén a hűséges olvasónk kérdése, miért történt vele az, hogy vett egy 540MBájtos harddisket, és PC-je csak 476Mbájtosnak ismerte fel. Bizony, bizony! Idő múlik, akták cserélődnek, szabványok változnak. Az IDE harddisk-vezérlőt is elérte ■ számítástechnika rohamos fejlődése. Nem volt már elég sem az átviteli sebessége, sem a tárolókapacitása. Két változtatást is végrehajtottak. Létrejött az LBA mód a BIOS-ban, amitől kezelhető az 1024-nél több cilinderes harddisk DOS alatt, és kihoztak egy módosított E-IDE szabványt, ami képes AT-BUS-ra csatlakozó CD-ROM meghajtót kezelni, valamint az eddigi 2 készülék helyett már négyet lehet rákötni! Természetesen gyorsabb is lett. Egyszóval ma már mindenki ezt használja.

Harddiskek – vírusok. Megkaptam Boda Zoltán vírusmentes lemezét. A szerkesztőség betegre rohögte magát. A lemez szép koncentrikus körben fel volt darabolva! Hát igaz, erre maximum influenza vírus kerülhet.

A levelek alapján kitűnt, hogy sokaknak közületek meg van áldva a szeme, és látja ■ Mágikus képeket.



Annyi levelet kaptunk ezzel kapcsolatban, hogy a lemezmellékletre fel kell tennünk egy ilyen 3D kép készítő, s akkor mindenki annyit csinál, amennyit csak bír (főleg a szeme...).

Végül pedig szeretném itt újra leírni az InterNET címünket:

PC-X@idg.hu a közvetlen, és

MTTT006@ursus.bke.hu, aki

egyben Newland a Tripla oroszán, mellesleg Vlagyimir Levrov.

## CD-ROM



**Olcsó áron játék, oktató, lexikon, grafikai CD-k!**

### Játékok

7th Guest .....	4 012,-
Megarace .....	3 136,-
10 CD Bundle .....	7 521,-
Inca II .....	4 122,-
Mad Dog Mcree II .....	3 793,-
101 Best Game .....	2 697,-
Best of Micropr. ....	2 741,-
Alone in the Dark .....	3 793,-
Critical Path .....	4 012,-
Cyberia .....	4 780,-
Doom Mania .....	2 916,-
Dark Sun Wake .....	4 012,-
Nascar Racing .....	4 780,-
Rise of the Robots .....	4 840,-
Wolf .....	3 936,-
Rebel Assault .....	5 000,-
Outpost .....	4 780,-
Sim City 2000 .....	4 232,-
Man Enough .....	3 683,-
Indiana: Fate Atlant .....	3 793,-
Ringworld .....	4 012,-
Hell .....	3 793,-
Dragon's Lair .....	5 110,-

### Referenciák, oktatás

Nationals Geographics CD-k .....	2 697,-
US Helicopters, Airforce, Bomber CD-k .....	2 477,-
Grolier's Encycl. ....	4 342,-
20th Century Alm. ....	2 697,-
MS Bookshelf 94 .....	6 645,-
World of Train .....	4 232,-
Dangerous .....	5 986,-
MS Dinosaur .....	4 547,-
Encarta 95 .....	7 631,-
National Parks .....	3 136,-
Comptons Int Enc. ....	4 671,-
Leonardo Invent. ....	7 192,-
World Atlas .....	2 916,-
MPC Wizard 3.0 .....	2 697,-

### Angol CD oktatás

American Heritage Talking Dict. ....	3 793,-
Learn to Speak English .....	8 508,-
Playing with Lang. ....	3 355,-
Macmill. Dicton. ....	3 465,-
Triple Play English .....	4 232,-
Arthur's Teacher .....	3 224,-

### grafika

CICA MS Windows .....	3 245,-
SIMTEL MS DOS .....	3 245,-
Dr. Windows .....	2 209,-
Dr. Shareware .....	2 477,-
Fonts Planetum .....	2 405,-
Encycl. of Sound .....	2 280,-
Midi Collection .....	2 600,-
Midi Shop Prof. ....	3 355,-
Toolkit for Linux .....	4 012,-
Windows .....	2 477,-

### Felnőtt CD-K

Dream Machine Int. ....	8 180,-
Nightwatch Interact. ....	6 206,-

Árunk az ÁFA-t is tartalmazza! (Kérje részletes árlistánkat!)

Árunkat a vállalatirányításunkkal összehasonlíthatja!

**Titan** TitánSoft BT.  
Budapest VIII. Bókai u. 2.  
2210-1119

# DREAM PICTURES

## CD-ROM

18 éven felülieknek!

Több mint 2000 db .GIF formátumú kép  
1024x768 és 640x480 felbontásban  
hiányosan öltözött, valamint szemérmetlen  
dolgokat művelő európai típusú, szép nőkről.

**Ez sem hiányozhat a gyűjteményből!**

**Ára: 1500 Ft.+ postaköltség**

Megrendelés esetén itt kivágni és elküldeni a következő címre:

DREAM PICTURES CD-ROM 2370 Dabas Pf:58.

Megrendelek utánvétellel.....db. Dream Pictures CD-ROM-ot  
1500 Ft./db.+postaköltség áron.

Név:.....

Postacím:.....

PC-X

## ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

1065 Bp., Lázár u. 10. (Belvárosban, az Opera mögött) Tel/Fax:131-3502, 131-3503, 131-3504

### CREATIVE AKCIÓ

MITSUMI CD-ROM 4x	28.930,-
ST 420MB HDD	19.660,-
ST HDD	25.660,-
ST 1GB HDD IDE	43.570,-
M. Média hangszóró 2x25W	6.800,-
Pentium 60 alaplap + Pentium 60 CPU + EIDE	75.650,-

### CD-ROM HEGYEK

Doom2: 7.300	Magic Carpet: 6.590
Ghosts: 5.560	Killing Moon: 6.810
Kyrandia III: 4.980	Nascar: 5.490
Dragon Lore: 5.380	Battle Bugs: 5.130
Cyberwar: 6.810	Inferno: 6.630
System Shock: 6.590	Rise of robots: 6.590
NEW Lemmings: 5.350	Hell: 5.940
Aromred Fist: 5.500	
Creature Shock: 6.800	

### GRAVIS

GUS ajándék CD-vel	16.200,-
Ultrasound MAX	27.900,-

### DOOM 3

Minden konfiguráció tartalmazza: Ház, RAM, IDE+, Billentyű

KONFIGURÁCIÓK	270 HDD	420 HDD	540 HDD	1GB HDD
<b>386DX-40, 512k VGA, 1.44</b>				
mono SVGA	68,770	70,930	76,870	94,580
színes SVGA 0.39	79,240	81,400	87,340	105,060
színes SVGA LR	85,620	87,780	93,720	111,430
<b>486DX-40, 1MB VGA, 1.2+1.44</b>				
színes SVGA 0.28	103,610	105,770	111,710	129,420
színes SVGA LR	105,020	107,180	113,120	130,830
színes SVGA LR, NI	107,280	109,440	115,380	133,100
<b>486DX2-66, VLB VGA, VLB IDE, 1.2+1.44</b>				
színes SVGA LR, 14"	118,790	120,950	126,890	144,600
színes SVGA LR, NI 15"	129,260	131,420	137,360	155,070
színes SVGA LR, NI 17"	174,510	176,670	182,610	200,330

Áraink ÁFA nélkül, egy év garanciát tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

## MM MULTI-MANIA SZUPER KLUBTAGSÁG SHOP

**RÁDAY-UTCÁBAN!**

Két percre a Kálvin-tértől

LOGITECH  
MICROSOFT  
BORLAND  
CREATIVE

**A**  
**ÁTÖLZÉIG!**  
**Z**

**V** egy hely  
**É** ahol  
**G** meg is  
**R** mutatják  
**N**eked  
**E** a CD-keket!

**CDRENGETEG  
RAKTÁRRÓL**

**IX. RÁDAY UTCA 21.**

TEL: 217-4547

NYITVA: 11-18 h

Polaroid 3M Verbatim



### AZ ÜZLET KÍNÁLATÁBÓL:

- CD-ROM LEMEZEK ÓRIÁSI KÍNÁLATA
- CD-ROM DRIVE-OK
- LOGITECH MOUSE, SCANNER, JOY
- CREATIVE HANG- ÉS KÉPKÁRTYÁK
- AKTÍV HANGSZÓRÓK
- FLOPPY LEMEZEK, DOBOZOK
- FESTÉKSZALAGOK, PATRONOK
- MONITOROK NAGY VÁLASZTÉKBAN
- NYOMTATÓK
- PEACOCK SZÁMÍTÓGÉP-CSALÁD
- XOK SZÁMÍTÓGÉPEK
- MICROSOFT IRODAI SZOFTVEREK
- SZAKKÖNYVEK
- EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK, KELLÉKEK ....

### KÜLÖNLEGES AJÁNLATUNK

PANASONIC 2X CD-ROM DRIVE	14.900,-+Á
SONY 2.4X CD-ROM DRIVE	15.900,-+Á
<b>PHILIPS MONITOROK NAGY VÁLASZTÉKA</b>	
<b>KLUBTAGOKNAK 20% KEDVEZMÉNY CD-RE!</b>	

Minden számítógép mellé 1 db.  
10.000 Ft értékű eredeti Microsoft  
Mouse-t adunk ajándékba!

# Novell NetWare 4.1

## BEÉPÍTETT TCP/IP TÁMOGATÁSSAL!

*A jól bevált NetWare szolgáltatások, hálózati adminisztrációs és menedzsment eszközök fejlesztése mellett most kibővített protokoll (NetWare IP) és SFT III lehetőségeket kínál, mindezt a NetWare 3.12 árért!*

**Új Novell hálózatbővítési konstrukció!**  
*Ezentúl additív licence vásárlással a hálózatba kapcsolt munkaállomások számát akár ötösével is növelheti.*

Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!



**Walton Networking Kft.**

H-1077 Budapest, Almássy tér 2.

Tel.: 267-9006, 267-9007, 267-9010 Fax: 267-9011



## FATAR

### Professzionális számítógépes zenei munkaállomás



dinamikus midi mesterbillentyűzetek ♦ már 19900 Ft-tól  
 teljes méretű billentyűzet ♦ széleskörű programozhatóság

**CREATIVE**  
 SB16 ♦ SBAWE32

- ♦ Teljes MIDI rendszerek
- ♦ Hangkártyák és MIDI kártyák széles választéka
- ♦ Videokártyák, egyéb kiegészítők

Advanced  
**GRAVIS**  
 GUS ♦ GUSMAX

♦ Ingyenes bemutató sok képpel és zenével ♦ Teljeskörű szaktanácsadás ♦ Csak nálunk lelhető programok, vásárlóinknak utility-k ingyen



1149 Budapest, Angol u. 24/B; tel.: \*163-2879, fax: 251-3673  
 HUMANsoft Pécs tel./fax: 72-326-781



## CD-ROM lemezek másolása, archiválása 1 napos határidővel! Audio és Photo CD-k is!

**Virog 2000 Kft.**  
**1073 Budapest**  
**Erzsébet krt. 44-46.**  
**Tel/Fax.: 117-8195**

## Tengerparti SZOFTVER és CD-hegyek!

10 pack super value pack	6.500	lektor dos/win. 4.0	12.000
11-pack-megapak cd	6.500	linux 3 cd roms (dev. res.)	2.500
5 star games cd	2.500	linux bible	4.500
astronomica cd rom	6.500	ms dos 6.22	7.200
beer home brewing cd	4.500	ms flight sim. japan scenery	3.760
berlitz think/talk french cd	16.950	ms flight sim. new york jfk sce.	3.760
berlitz think/talk german cd	16.950	ms mozart 1.0	6.550
best of pc/win shareware cd	2.500	ms musical instruments	6.550
boris vallejo cd	6.500	ms space simulator 1.0	5.500
bsdisc (infomagic) cd	4.500	ms strauss 1.0	6.550
cd-rom workshop	4.500	ms stravinsky 1.0	6.550
cd7 system 7 super 3.0	6.500	our solar system cd	2.500
chessmaster 4000 turbo cd	2.500	plug-and-play linux cd	4.500
complete windows set cd	2.500	programmers rom cd	2.500
conan the cimmerian cd	4.500	recognita go-cr 2.1 for win.	11.900
cyber race cd	4.500	selectware system ver. 6.2 cd	2.500
dr. communication cd	2.500	shareware overload trio cd	4.500
dr. games for windows cd	2.500	shareware supreme - win. cd	2.500
dr. windows cd	2.500	space and astronomy cd	4.500
entertainment (4cd set)	4.500	spt-gib a.-m. hangos szótár	8.000
fate of the starlords cd	2.500	technotools cd	2.500
gst 1st design	6.750	tripleplay english cd	4.500
gst 1st press	6.750	tripleplay plus english cd	9.970
gst designworks ole2	13.500	tripleplay plus french cd	9.970
gst pressworks ole2	13.500	tripleplay plus german cd	9.970
helyes-e?/win 2.0	16.000	virtual tarot cd	6.500
home improvements cd	2.500	win platinum cd	2.500
just grandma and me cd	4.500	windows mate - gold cd	2.500
labyrinth of time cd	6.500	wing commander i+ii cd	6.500
learn to speak english cd	10.340	wing commander iii cd	10.150

Az átváltoztatás jogát fenntartjuk!  
Az ÁFA nélkül!

# szoftver ABC

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3.

**SOFTINVEST**

Tel: 269-4738

269-4737

Fax: 269-4720

201-8619

Lev.cím: 1391 Budapest

Pf: 218.



COMPUTER

## 386SX-PENTIUM PowerPC



EPSON

intel.

**FEFO KFT.**

1073 BUDAPEST,

BARCSAY U. 6.

T: 267-8980

F: 267-8958

1122 BUDAPEST,

KRISZTINA KRT.

11.

Tel: 202-1225

1121 KRT.

MUNKÁCSY U. 9.

T: (72) 326-186

### Alapkonfigurációk

BABY ház+táp, 1.44MB floppy drive, 102g bill., Trident VGA 512KB/1MB, IDE+2S/P/G vezérlő, SVGA színes monitor 0.28, 1024\*768, ■  
386DX/40C128, 4MB/420AT ..... 93300  
486DX2/66C256 VL GR, 4MB/420AT ..... 111580  
486DX2/66C256 VL GR, 4MB/1GBAT ..... 143590  
Pentium90C/100C256 PCI, 8MB/540SCSI ... 238600

### Alaplapok

486SX-DX2/66C256, 3VL ..... 10580  
486DX-DX4/100C256, 4PCI/2VL/4ISA ..... ■  
Pentium90/100C256, 4PCI, SCSI-2 ..... 49900

### CPU-k, Memóriák

486DX2/80 AMD ..... 24950  
486DX2/86 Intel ..... 19950  
486DX4/100 Intel ..... 39950  
PentiumDX66/DX90 ..... 58550/81550  
4/8/16MB SIMM, 36bit ..... 18500/31500/59500

### Winchesterek

■ AT, Conner ..... 21990  
■ AT, Quantum ..... 25999  
720MB AT, Quantum ..... 37990  
1GB AT, WD ..... 54990  
540MB SCSI, Quantum, Fujitsu ..... 29990  
1.05GB SCSI, Quantum ..... 69990  
2.1GB SCSI, Quantum ..... 129990

### SVGA színes monitorok

14" AXION, 0.28, 1024\*768, LR ..... 27950  
14" AXION, 0.28, 1024\*768, LR, NI ..... 29950  
15" AXION, 0.28, 1024\*768, LR, NI, ■ ..... 37950

Áraink ÁFA-t nem tartalmaznak és készpénz fizetésre vonatkoznak. Garanciális idő 1+2 év.

17" ■ 17S, 0.26, 64KHz, Trin. .... 132950  
17" microC1782E, 0.26, 82KHz, Trin. ... 179950  
20" microC2085E, 0.31, 85KHz, Trin. ... 343950  
21" microC2193, 93KHz, 150MHz. .... 41111  
21" microC21107, 107KHz, 200MHz. ... ■  
micro proof szín-kalibrátor. .... 29950

### microCRYSTAL VGA, VL/PCI

10AQ, 1MB DRAM/AvanceLG2301/75Hz 16990  
12SD, 1T2MB DRAM/S3Trio32/80Hz ... ■  
20SD, 1T2MB DRAM/S3V864/100Hz ... 24990  
20SD, ■ DRAM/S3V864/100Hz ... 32990  
26SV, 2MB VRAM/S3V964/100Hz ... 50590  
48SV, ■ VRAM/S3V964/120Hz ... 99590  
20SD TWIN, 2 monitoros rendszerhez ... 96590  
20PV avi, WeitekP9100+VideoPower ... 67590

### Multimédia

CD-ROM Sony CDU55E 2.4x, AT busz ..... 16490  
Sound Galaxy Nova ..... 15900  
Gravis Ultrasound ■x ..... 29900  
microSOUND PCM1 ■ ..... 29500  
microVIDEO 20TD live, VGA+TV tuner ... 66900  
microVIDEO DC1+Vid.S., video digitalizáló 95900  
microVIDEO mouse ..... 52900

### Egyéb alkatrészek

Enhanced IDE+ VL, HDD/FDD/ 2S/P/G vez. 4990  
Enhanced IDE PCI, HDD vezérlő ..... 3990  
SCSI vezérlő PCI, NCR ■ ■ ..... 13900  
Mouse, MS-400+pad ..... 1600

### Nyomtatók

HP, Epson, Canon, Apple teljes választéka

Új!



Értelmezhetetlenül, hogy megkezdjük az

## Apple Macintosh

számítógépek teljes választékának megkezdését  
a Krisztina Krt. 11. alatti üzletünkben.

Gamma

## ELEKTRONIKAI FEJLESZTŐ, GYÁRTÁSSZERVEZŐ ÉS KERESKEDELMI IRODA

Budapest, VI. Vörösmarty u. 58/a  
(az udvarban)

# CD-ROM LEMEZEK

7 napra hazavihető!

# VÁSÁRLÁS-kor

## CD-ROM

KLUB 6000 TAGOKNAK

# 5-50% KEDVEZMÉNY!

Bővebb információt  
a helyszínen, vagy a  
13-45-867 telefonon kaphat!

# Dr. MIDI

*Régi kedves olvasónk, Arpadstein levelének megválaszolásával kezdem az e havi MIDilit, elsőként egy nem kimondottan nekem szóló kérésével, amelyet ezúton továbbítok az illetékeseknek: nem lehetne-e megoldani, hogy a Quasar felvegye fegyverkészletébe a láncfűrész is?*

**D**e félre a tréfát (no azért ne olyan messze!), Arpadsteinnek vannak komolyabb kérdései is, lássuk. Többeknek, így neki is feltűnt a novemberi szám hangkártya-táblázatában a 3D-rovat; mindeddig erről nem sok szó esett. Az AWE32-nél fel van tüntetve az ott alkalmazott 180 fokos QSound eljárás, a GUS-nál pedig a 360 fokos Focal Point-féle módszer. Mindkét technika természetesen hagyományos, kéthangszórós sztereó rendszerben működik, úgyhogy semmi plusz eszköze nincs szükség a térhatás élvezésére. A kettő között a különbség pedig annyi, hogy a 180 fokos QSound a hallgató előtti térben (pontosabban felsíkon) képes bárhová elhelyezni egy hangot, míg Focal Point-ék a hallgató mögötti teret is be tudják játszani; képzeljük csak el, hogy a hangszórók előttünk vannak elhelyezve, és mi mégis a hátunk mögül halljuk a hangot. Ha kellően elképedtünk, akkor jön a további sokk, mert a Roland RSS-rendszere a hallgató fölé és alá is el tudja vinni a hangzást – igaz, az ára ma még milliókban mérhető.

Hogy lehet mindezt megvalósítani – kérdezi Arpadstein, és rögtön fel is veti a közismert Doppler-effetust. Jó helyen kapirgász barátom, valóban a Doppler-effektus szimulálásának is van némi szerepe az illúziókeltésben, ez azonban csak a történet egyik része: az igazi felelős az ember irányhallásában főszerepet játszó dinamikus fáziskülönbség. Ha valahonnan elindul egy hanghullám, az

mindkét fülünkbe eljut csak nem egyformán. A két felfogott hanghullám közti különbségből agyunk „valós időben” állítja elő azt az információt, hogy hol helyezkedik el a hangforrás. Ha tehát be akarjuk csapni a fülünket, nincs más dolgunk, mint szoftverice leszimulálni az agyban lezajló folyamat inverzét – ez persze derekas feladat, az ide vonatkozó algoritmusokat hét pecsét alatt őrzik. Ha valaki gyorsan hallani akar néhány ilyen 3D-hangot, szerezzen egyet a márciusi ABCD-magazinnal!

Arpadstein következő kérdése, hogy a GUS-on milyen programmal lehet kihasználni mindezt; egyfelől egy csomó játékba megépítik (a Doom-ba is!), másfelől a 3D szoftverfejlesztői készlet a GUS fejlesztőrendszer része, így bárki számára hozzáférhető. Dalszerkesztőbe, trackerekbe tudtommal még nem építették be, ha valaki tud ilyet, szóljon!

Még mindig GUS, mert Arpadstein kérdései kifogyhatatlanok: a .FLI animációk hanggal együtt történő, szinkronizált lejátszásának módját keresi. Erre a GUS-lemezekben egy DOS-program szolgál, amelynek meg lehet adni, hogy melyik .FLI-t melyik .WAV-vel kell lejátszani, ciklusokat lehet képezni stb. Egyébiránt GUS-shareware-forrásként (merthogy ez is egy kérdés volt) a nemrég megjelent GUS-CD ajánlható, ami tele van utilitásokkal, hangszerekkel, meg hasonlókcal.

Második témaként egy régi álom, amely most valósult meg. Arról van szó, ami kézenfekvő lett volna sokaknak, akik hangkártyát zenei célokra vásároltak: ott van ugye a kártyán a MIDI-szinti, amire meg lehet írni az alapokat, a digi-áramkörökkel pedig fel lehetne venni az éneket rá, vagy gitárt, és az egészet együtt játszani vissza, szinkronizáltan. Egészen legutóbbi időig erre a nem túl bonyolult feladatra csak öszvér, használhatatlan

megoldások születtek: a Cakewalk dalszerkesztőben eseményként be lehetett írni a MIDI mellé .WAV file-ok indítását, ami úgy zajlott le, hogy a MIDI ment maga útján, aztán, ha wave megtaláltatott a winchesteren, elindult az is – semmi szinkron, semmi pontosság. Ugyanezt lehetett megcsinálni a Cubase Audiostation verziójában, a Roland pedig a RAP-10 kártyához olyan programot adott, ami meglévő .WAV és .MID file-okat volt képes grafikus segítséggel elhelyezni egymáshoz képest, viszonylag időhelyesen. Nyilvánvaló, hogy ez sem jó többre, mint Delta című műsor kísérőzenéje fölé elhelyezni a tudományos kommentárt, tehát felvételi oldalról az ügy felejtve.

Mint azt már sejteni engedtem, az utóbbi hónapokban születtek valódi megoldások is. Az egyik ilyen szoftver a német Creamware találmánya: eredetileg TripleDAT nevű kártyájukhoz ajánlják, de úgy tűnik, végülis bármilyen hangkártyán fut TripleMagic nevű programjuk, ami egy MIDI dalszerkesztővel párhuzamosan, szinkronban futtatható, többsávú hangrögzítő program. A sávok száma a számítógép processzorától függ, egy DX2/66-on például körülbelül 8 (ez függ még sok mindentől, például a dalszerkesztő típusától is). A program tud egy csomó mindent, például effekteket (zengető, késleltető, kompresszor stb.) – igaz, nem valós időben, parametrikus hangszínszabályzókat, és még sok más. Kereskedelmi forgalomban 60-70 ezer

forint körül lesz az ára, vagyis nem éppen a kezdőknek szól – legalábbis Magyarországon nem. Még ennél is drágább a SAW (Software Audio Workstation) névre hallgató szoftvercsomag, amelynek alapára 100 ezer forint körüli, a kiegészítő effektprogram-könyvtár pedig még ötven; tudását tekintve körülbelül ott van, mint a TripleMagic, a sávok mennyisége itt is a processortípustól függ.

Kicsit részletesebben szólok a Turtle Beach Quad nevű programjáról, ami árban (20 ezer forint) kicsit közelebb jár a mai magyar valósághoz. Ez egy négycsávú rendszer, ami csak a Turtle Beach gyorsabb kártyáin fut (tehát a Tahiti-n, Multisound-on, Monterey-n, de a Tropez-n, Monte Carlo-n nem), viszont szinkronizálható szekvenszerrel, a hanganyag felvétele mellett annak keverése is rögzíthető, automatizálható, az erre szolgáló kezelőszervek MIDI-n távvezérelhetők (például kis MIDI-s keverőkről), a sávokkal természetesen minőségromlás nélkül lehet pingpongozni – ez utóbbi azt jelenti, hogy ha betelik a négy sáv, róluk készíthető egy sztereó kevert anyag két sávra, így felszabadul két újabb sáv. Szinkronba hozni egy belső, virtuális MIDI-porttal lehet, ami installáláskor magától létrejön; ezen keresztül áramlik a szinkronizációs idő kód a Quad-ból a megfelelő dalszerkesztőbe. Ha valakit jobban érdekel a téma, személyesen megtalálhat ott, ahol megtalálható vagyok... a többieket csókolatom.

GG

## !FIGYELMEZTETÉS!

A BYTESTORE KFT. KIJELENTI, HOGY AZ ÁLTALA FORGALMAZOTT CD-ROM-OK HASZNÁLATA MIATT FELLÉPŐ ÁTALVATLAN ÉJSZAKÁKÉRT, A FOLYTONOS COMPUTER ELŐTTI ÜLÉSBŐL EREDŐ CSALÁDI VITÁKÉRT, AZ IZGALMAK HATÁSÁRA BEKÖVETKEZŐ MAGAS VÉRNYOMÁSÉRT NEM VÁLLAL GARANCIÁT!

**AMIÉRT GARANCIÁT VÁLLALUNK, AZ A SOKRÉTŰ VÁLASZTÉK, A MINŐSÉG, AZ ALACSONY ÁR, A KITŰNŐ SZÓRAKOZÁS ÉS A MEGSZERZETT TUDÁS!**

## Byte Store

**CD-ROM-OK MÁR 666 FORINTTÓL!**

Kérje ingyenes katalógusunkat  
CÍMÜNK:

ByteStore Kft., 1075 Budapest, Kazinczy u. 11.  
Telefon/Fax: 141-6127





# XPLORA 1

Az XPLORA 1 az interneten keresztül is elérhető, így bárhol, bármikor megtekinthető. A program a világ zenei kincseit mutatja meg, és a felhasználókat a zenei világba vezeti. A program a világ zenei kincseit mutatja meg, és a felhasználókat a zenei világba vezeti.

**A** Realworld Multimedia által kiadott XPLORA 1 nem az első kirándulása a multimédia világába, hiszen sok más MTV sztár társaságában szerepelt a tavaly kiadott VidGrid című CD-jén, amelyen a résztvevők klippjeit különféle puzzle rejtvénybe rejtették.

Peter Gabriel hitvallása szerint mindig is több szeretett volna lenni egyszerű művésznél:

„Sokkal inkább a zene és a látvány együttes tervezése érdekelt, mintsem, hogy egyszerű zenész legyek. Ez az új technológia sokkal több lehetőséget biztosít a közönség számára, hogy részt vegyen az alkotásban.”

A mellékelt füzetből kiderül, hogy a történet 1992-ben kezdődött, amikor The Box (A Doboz) címmel újságot adtak ki Gabriel művész társai. Maga a CD készítése is több mint egy évig tartott.

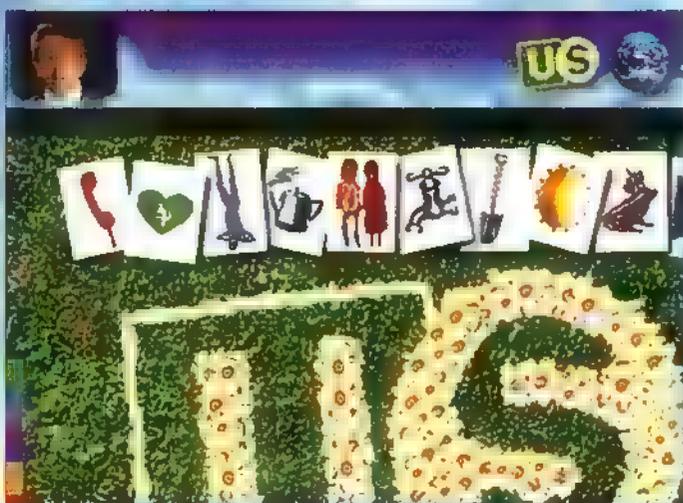
A program elindítása után eldönthetjük, hogy csak nézői vagy aktív résztvevői leszünk az eseményeknek. Nézőként nincs beavatkozási lehetőségünk, de bárhová eljuthatunk. Ez amolyan múzeumi sétához hasonlatos: „Mindent a szemnek...”. Az igazi csemege azonban maga a felfedezés élménye, amit a CD kínál. Ha ugyanis az utóbbit választjuk, misztikus utazásban lesz részünk. A kalandozás során Gabriel végig vezet a világ zenei kincsei közt.

Először is megkér minket, hogy egy rendőrségen használatos album segítségével rakjuk össze az arcképet. Az elkészített kép négy része

cepciójának részeként művészársainak műveiből is válogatott, melyeket szintén itt lehet megcsodálni.

A SZEM jelképezi Gabriel eddigi munkásságát. Részletes képet kaphatunk életéről, egyéb nem zenei munkáiról, emberjogi tevékenységéről. Megnézhetünk egy sokkoló filmet, melyet az Amnesty International készített. Itt kapott helyet egy komplett, hangos Gabriel diszkográfia is, valamint egy fotóalbum, melyben a bájos gyermek,

Peti fotói elevenednek meg. Az ORR kiválasztásával a színpad mögé. Igazán hangulatos, varázslatos program az XPLORA 1 és könnyen kiderül milyen is Gábi bácsi titokzatos világa – amelyben élünk.

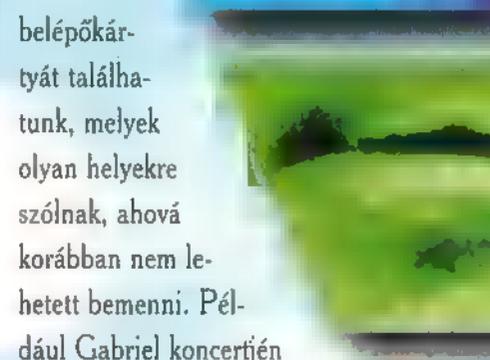
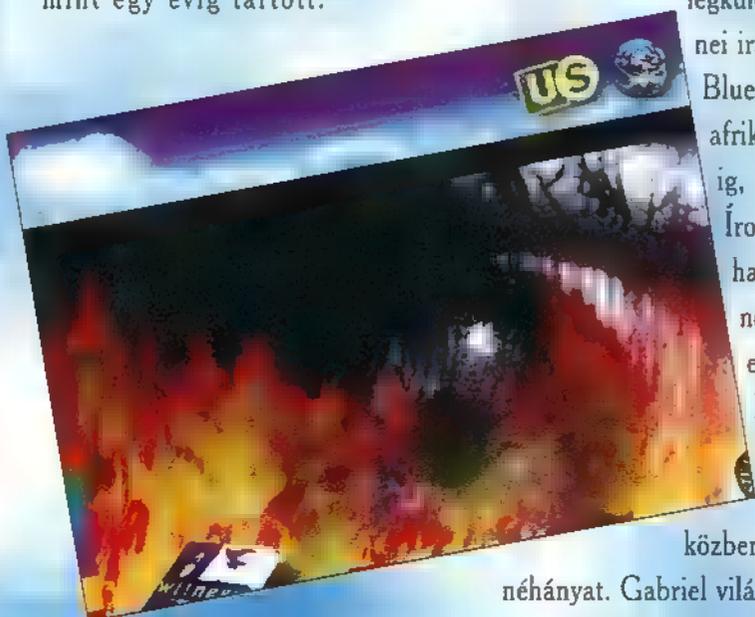


négy különböző lehetőséget takar. A SZÁJ kiválasztásával Gabriel klippjei között válogathatunk, és társai elmesélik a hozzá kapcsolódó történetet, valamint néhány rövidebb filmet láthatunk arról, hogyan is készülnek.

Ha a FÜLET választjuk, bebarangolhatjuk a föld különféle tájait, bepillantást és „befüllentést” nyerve a

legkülönbözőbb zenei irányzatokba, a Bluestól kezdve az afrikai Tam-Tamig, Kambodzsától Írorszáig. Meghallgathatunk néhány egészen egzotikus hangszert, sőt videók segítségével játék közben is láthatunk néhányat. Gabriel világzenei kon-

utazás során egy Gabrieltől kapott kis bőröndbe lehet mindenfélét gyűjteni. Először érdemes megkeresni Peter útlevelét, mert e nélkül itt sem lehet külföldre utazni. Némely helyszínen jegyet,



Piano

⇒ Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása  
 ⇒ Tápegységjavítás  
 ⇒ Szünetmentes áramforrások javítása  
 ⇒ Floppydrive-ok és winchesterek javítása  
 ⇒ Garancia megváltásos javítások

**FLOPPY-JAVÍTÁS**  
**500 Ft+ÁFA-tól**

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

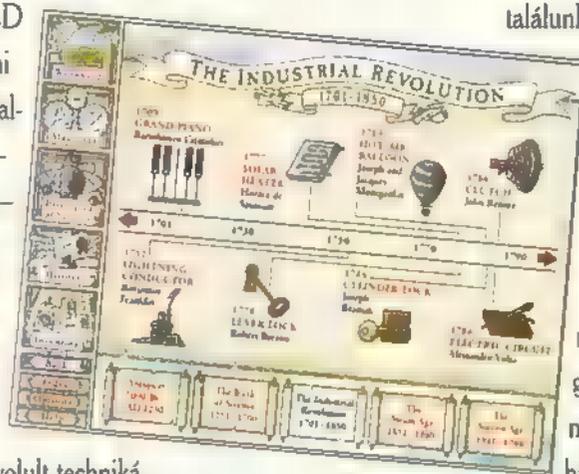
1047 Bp., Mildenerger u. 1/b.  
 ☎ 180-4698  
 1054 Budapest, Báthori u. 19.  
 ☎ 111-6696

**PROFI**



Majd' a fülemhez nőtt a telefon, míg sikerült végre felvennem a kapcsolatot a Dorling Kindersley multimédiás céggel. Az elmúlt év során öt fantasztikus CD-vel bombázták le/meg a multimédiás piacot – úgy tervezzük, hogy minden számunkban bemutatunk egyet-egyét. Igaz, nem vadonatúj (bár akad köztük egészen friss készítés is), s idehaza sajnos nemigen lehet megszerezni – de talán épp e bemutatótól kap kedvet majd valamelyik forgalmazó.

Ismerkedj csak össze a CD-n végigkalkuláló mamuttal, és egy csapásra bele-szeretsz! A CD ugyanis valami olyasmire vállalkozik, amire – én legalábbis – még nem látam példát. Megpróbálja elmagyarázni, hogyan is működik bonyolult technikára épülő világunk – mit mondjak, siker-



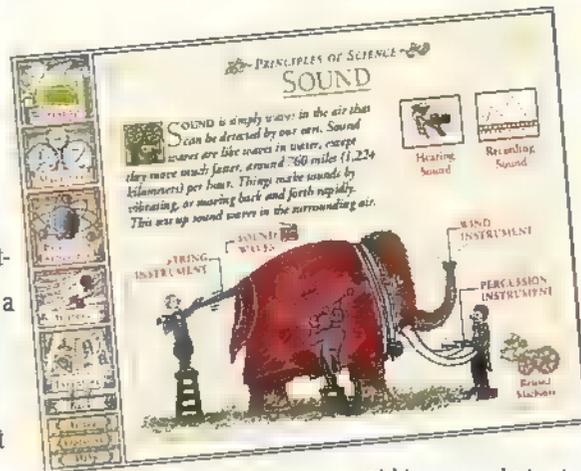
rel. Jó példa erre, hogy báránóm épp most vizsgáljuk autóvezetésből; sikertelenül igyekeztem elmagyarázni a sebességváltó és a kuplung működését – megmutattam a DK CD-jét, és egy csapásra megértette. Mindemellett valamelyest megkedvelte az eddig undoknak titulált PC-met is,

Elsőként az egyik kedvencemet, a „The Way Things Work“-öt, azaz „Ahogyan a dolgok működnek“ című remekművet mutatom be. Íme egy igazán szépen, igényesen és mindezek mellett humorosan kidolgozott multimédiás CD.

mert végre valami hasznát is látta. Világos, hogy tudós embereknek nem nyújt igazi információt, de a DK végre felismerte, hogy a mai világban nem is egy-egy téma mély ismeretére van szükség



(hogy ez jó vagy rossz, most ne firtassuk). Az egyes tárgyak témák szerint is kikereshetők (mint például a hangszerek, a kerék, az elektromos berendezések; persze a tárgyak kapcsolatára is fény derül), de helyet kapott egy idővonal is, ahol évek szerint csoportosítva vizsgálhatjuk meg használati eszközeinket. Ha egy picit jobban bele akarsz mélyedni a témába, kutathatsz lexikonban is, ahol nagy tudósok és felfedezők találmányait találod: ezek működését persze rövid magyarázattal, rajzfilmszerű animációkkal is elmagyarázzák. Az információ mindvégig logikus, és egyben humoros is. Mindig



találunk egy apróbb, tudományos részt, ahol tényleg megtudjuk, hogyan keletkezik és terjed hang, hogyan működnek hűros hangszerek. Ezt

egészíti ki egy tündéri rajz vagy animáció, ahol ezt az életben is elmagyarázza – egy mamut farkán!

És ami a lényeg: mindezt olyan könnyedén, egyértelműen, hogy akár egy gyerek számára is érthető. Igaz, angolul, de talán egyszer megérjük, hogy elkészül a magyarítás is. (Szintén a DK adja ki azt a könyvsorozatot, amit idehaza a Park kiadó fordított le – nagy sikerrel.)

Mr. Chaos

### CD-ÖZÖN!

Ha érdekelnek a mamutok és a multimédia, írd meg egy mamut 5 fő jellemzőjét! Öt DK demo-CD-t sorsohunk ki a beküldők között.

PC-X Magazin  
1536 Budapest, Pf. 386

## Turtle Beach hangkártyák

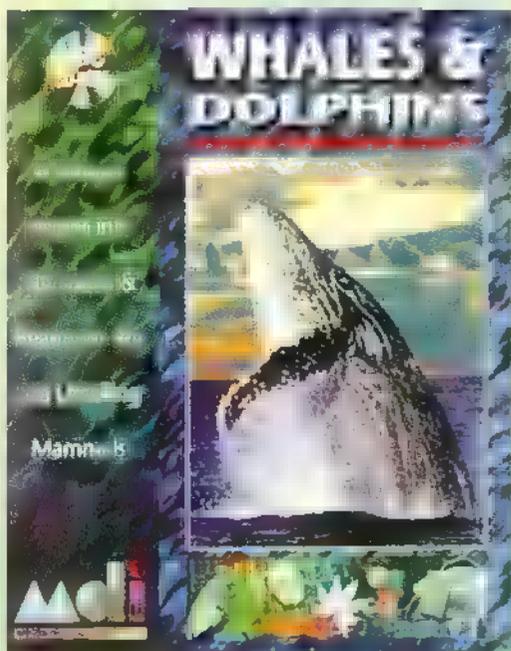


\*101% GAME COMPATIBLE

Monte Carlo*	WaveTable szinti + SB MultiCD + Enhanced IDE	15.600,-
Maui	Profi Wavefront Szinti kártya, FM-ek mellé	24.900,-
Tropez*	Maui + ■ + Enhanced IDE	33.000,-
Tahiti	A zajmentes csúcsgyártó kártya	39.900,-
Monterey	Tahiti + csúcs-szinti + csúcs-effekt + DSP + RAM	51.900,-
Multisound	A hangkártyák királya - így egyszerűen!	59.900,-
Audio Advantage	Az első PCMCIA hangkártya	22.500,-

Az árak listaárak, és a 25% ÁFA-t tartalmazó!  
Ha telefonálsz, megadjuk hozzád legközelebbi viszonteladónk címét, ahol meghallgatható a kártyák működését.

**AMECON Budapest Kft.**  
1118 Bp. Rahó u. 10. Tel/Fax: 209-3475



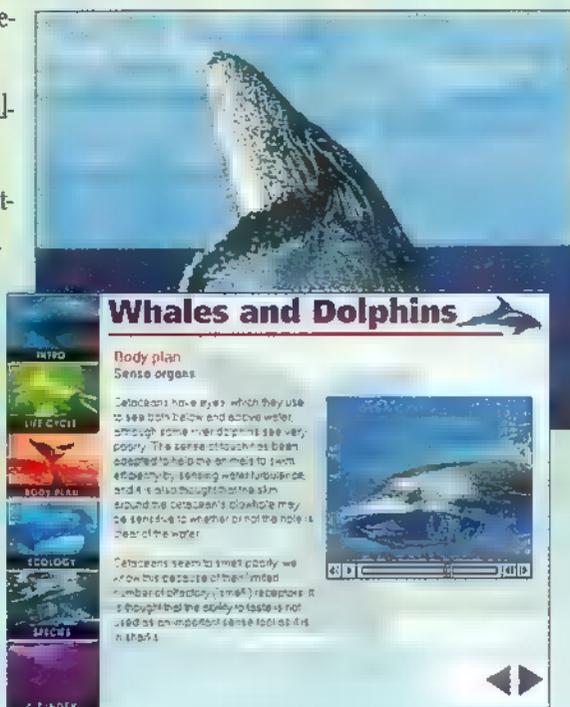
A Media Design Interactive a közelmúltban megjelentetett néhány kellemes CD-ROM-ot. Ezek egyike a Bálnák és Delfinek.

Bepillantást nyerünk a hatalmas és gyönyörű tengeri emlősök világába. A CD megvalósítása leginkább egy tárlatvezetésre emlékeztet. Ezt az érzést erősíti a narrátor is: kellemes, szöke női hang, érzelmek nélkül

darálja a betanult szöveget, legyen szó akár ■ bébi bálna fejlődéséről, vagy ■ magukat partra vető öngyilkos példányokról. Az első terem ■ bemutatást szolgálja. Megtudhatjuk mik is ■ cetalkatúak, merre lelhetőek és milyen csoportokba sorolhatjuk őket. A második teremben életciklusukkal ismerkedhetünk meg (valójában inkább ■ születés és növe-

kedés a téma). Bemutatásra kerül biológiájuk, vemhességi időszakuk, születésük és növekedési körülményeik is. Harmadik terem: testfelépítés. Csontváz, külső ismertető jegyek, érzékelés, légzés. Megtudhatjuk miként tudnak ellenállni ■ nagy mélységekben uralkodó nyomásnak és hogyan őrzik meg testhőmérsékletüket. A negyedik terem ökológiai szempontokat vizsgál.

A bálnavadászat következtében történt rettenetes megfogyatkozásukat és ■ halálszát hatásait. Itt kerül említésre a tengeri



emlősök közül csak rájuk jellemző hangkommunikáció (meghallgathatjuk egy bálna dalát és két delfin füttykoncertjét). A számunkra egyenlőre érthetetlen ön-

gyilkosságokról is szó esik – a hatalmas emlősök partra vetik magukat, nem ritkán egész csapatostól. Információkhoz juthatunk a hatalmas vándorutakról, amelyek során mindig ugyanazokat az állomásokat érintik. Megismerkedhetünk a cetalkatúak rendszerezésével és megtanulhatjuk az egyedi jegyek alapján felismerni az esetlegesen élénk kerülő fajtákat. Az utolsó opció lehetőséget nyújt az igen tekintélyes számú bálna és delfinfaj megtekintésére. A folyamatos narrátor szöveget videó jelenetek vagy fotósorozatok kísérik. Az A-Z indexben egy-egy adott fajról csak minimális infót kapunk, de ■ ma is élő és nem rendkívül ritka fajok esetében fénykép és videó felvétel is található itt. Kezelése tetszetős, nem gombos módszerre, hanem a kurzor alakváltozásaira épül.

Összefoglalva rendkívül jó ismertető anyag, de semmiképpen nem tudományos munkához, csak alapvető általános ismeretek megszerzésére használható.



A Media Design Interactive sorozatának másik tagja a Kulisszák mögött: Az állatkert címet viseli, de leginkább a hogyan működik és kik működtetik az állatkertet, alcímet kaphatná.

Érdekes fejezetekre bontották a CD anyagát, ezekről szeretnék gyors áttekintést nyújtani.

Első fejezet: Bevezetés. Bemutatkozik a Marwell állatkert. Megtudhatjuk, hogy szakembereket képeznek, valamint tudományos kutatásokat végeznek a veszélyeztetett fajok megmentésére.

Második fejezet: A nap. Az állatkert egy átlagos napját mutatja be a nyitástól a zárás utáni utolsó ellenőrzésig. Ide tartoznak a

fiatal zebracsikó első lépései, az öreg zebra manikúrja és a nagymacska etetése is. A gondozók beavatnak munkájuk rejtelmeibe és gyámoltottjaik szokásaiba.

Harmadik fejezet: A hely. A Marwell elrendezésével ismerkedhetünk meg. Egy felülnézeti rajzon láthatjuk az egyes kifutókat és kiszolgáló épületeket, melyeknek lakóit egy kattintásra bemutatja a program, illetve megtudhatjuk ■ adott faj általános jellemzőit, megismerhetjük élőhelyét, szokásait szabadon és fogságban.

Negyedik fejezet: Az állatok. Betűrendi katalógusból válogathatunk, információkat kapunk jellemzőikről, szokásaikról.

Ebben a pontban több állat szerepel, bár néhány nagyon ritka fajról csak írott információ áll rendelkezésre. Azok esetében, melyek megtalálhatók a Marwell állatkertben, ottani pályafutásuk is lekérhető.

Ötödik fejezet: A reklám helye. Az állatkert felhívásait olvashatjuk. A zoológiai kutatások támo-

gatására buzdító, állatok adoptálására irányuló felhívásaik nálunk nem hiszem hogy, sikeresek lesznek, de a saját környezetünk megóvásán mindenkinek illik egy kissé elgondolkodnia.

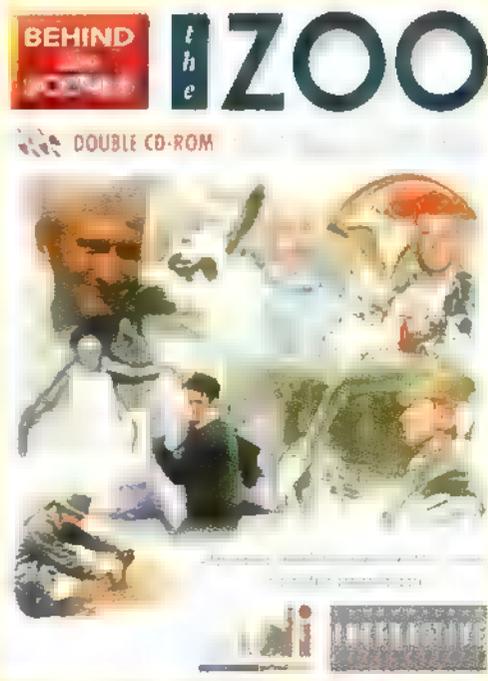
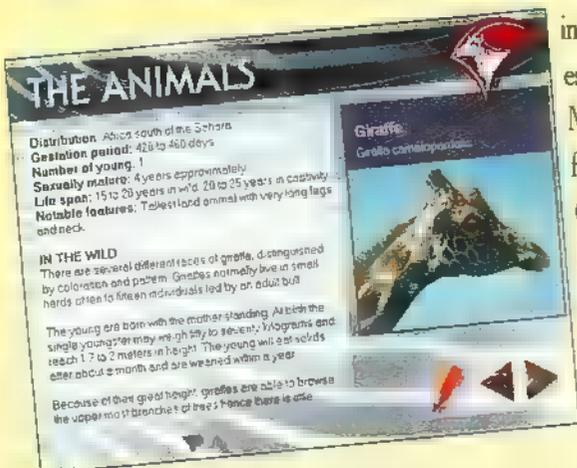
Hatodik fejezet: Az emberek. Ebben ■ részben a vezető személyekkel készítettünk interjúkat, igaz korlátozott kérdéskörből választhatunk. Mindenesetre, megtudhatjuk milyen munkáigényes egy állatkert fenntartása, tudományos szempontból és az anyagi háttér előteremtésének oldaláról nézve.

Hetedik fejezet: A túra. Az egyik alkalmazott végigvezeti ■ látogatót egy terepjárával. A több mint negyedórás videó bemutatja az egész parkot, létesítményeit és pillantást vehetünk az állatokra is. Ez az utazás inkább csak arra jó, hogy körülnézzünk, megismerjük az állatok elhelyezésének szempontjait. Megtudhatjuk milyen felelőségteljes munkát követel az, hogy a látogatók jól mu-

lassanak ■ majmok ugrálásán és kicsit borzongjanak a rács mögötti tigris látványától. Ez a komplex munka pedig igazán akkor jó, ha semmit nem veszünk belőle észre, hanem abszolút természetesen, valósnak érezzük az állatok viselkedését és környezetét.

Az alkotók tréfás meglepetéssel is szolgálnak a készítőket bemutató részben – némi morphologia, avagy hogyan azonosuljunk ■ állatokkal.

Schuerue



# De béna...

A posta fénysebességgel működik ugyan, mégis úgy döntött a szerkesztőség, hogy egy adott feladat megoldására csak egy későbbi számban válaszolunk. Most tehát még mindig ■ lappantyúkkal és csappantyúkkal működő, „mega - manager - hyper kalkulátorról” (Várady Géza örökbecsű szavai) lesz szó. Időközben több „majdnem-jó” megoldás érkezett.

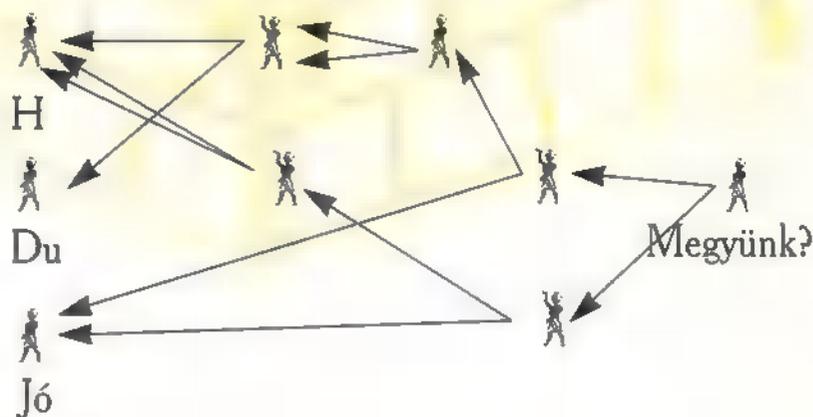
Szilvi (Bp. Gervay 74B. Rokkantanynagdíj jellegére.) kérdezi, hogy miért nem írom alá ■ cikkeimet. Szilvi, honnan tudod, hogy én egy személy vagyok, hogy egyáltalán személy vagyok és nem gép, és honnan tudod, hogy nem én vagyok a SEGA elnöke, akinek nem engedi meg a felügyelő bizottság, hogy cikkeket irtáljon egy magyar lapba? És különben is te milyen Szilvi vagy? És különben is miféle feketevágásokról beszélsz? Megint tanú? A Te megoldásod is jó – majdnem. Visszafelé forgatással ugyanis nem lehet kivonni ezzel a kalkulátorral... Ezért a komemens aritmetika.

Vass Laci (Árpád Gimnázium) és Koppány Feri (Zsombolyai u. 9.) azt írják, hogy a bennszülötteknek „igencsak tisztában kellett lenniük a kettes számrendszerrel” és hogy ezek „a bennszülöttek tudtak kettes számrendszerbe átváltani...” Nagyon érdekes megjegyzések. Vajon Cipsz Joco tisztában van a tízes számrendszer lényegével? Tud a tízes számrendszerbe átváltani – honnan? Egyáltalán, ahhoz, hogy egy adott számrendszerben a népek számolni tudjanak érteniük kell a számrendszer lényegét? Vagy csak a számoló mondókát kell tudniuk? Gondolkozzatok el ezen! Az iskolában nagy hibát követ el a matematikánár, ha egy számrendszer működését a tízesből magyarázza. Egy komoly, diplomás bácsi mondta nekem egyszer, hogy a tízes számrendszer azért mégis jobb mint a többi, mert ott ■ tízzel való szorzás olyan egyszerű. Egy marslakó „inkjetelt” a tenyeremre egyszer egy hasonló marhaságot, miszerint a 84-es számrendszer a tuti, mert ott a 84-gyel való szorzás-osztás piszok egyszerűen megy. Melyik bolygó képviselőjének van igaza?

Ábrahám Laci a Csikó sétányról joggal kifogásolja, hogy a hely kevés itt a „De béna...” rovatban és mindent össze kell nyomni. Majd lesz több hely, ha ilyen sok szép levelet kapok tőletek. Az azért fáj, hogy az integráláshoz hasonlítottam az én drága „De béna...” rovatomat.

A nyerteseket, ha a posta is úgy akarja levélben értesítjük.

Térjünk rá végre a következő béna feladatra. Húsz évvel ezelőtt, a számítástechnika hajnalán Rudas Pali találta ki az alábbi feladatot: A fáraó automatizálni akarta az egyszerűbb udvartartási döntéseket és megépítette rabszolgáiból a „Megyünk-e uszodába?” fantáziánéven forgalomba hozott készüléket. Az egyes rabszolgák az előző számban leírt képzést kapták. A balszáron álló rabszolgák közül ■ legfelső a hétköznap jelző: akkor tartja fel a kezét, ha hétköznap van, szombat-vasárnap lenn ■ keze, ■ középső rabszolga délelőtt lenn tartja a kezét délután fenn, a legalsó rabszolga a barométer: jó idő esetén fenntartja ■ kezét rossz idő esetén lenn. A jobb-szélső rabszolga kézfeltartással jelzi, ha megyünk uszodába. Találjátok ki, hogy pontosan milyen feltételek mellett megyünk uszodába. A berendezés egyetlen szépség hibája, hogy az impatot fogadó rabszolgák mégsem működhetnek az alaptanfolyam anyaga szerint, mert ekkor állandóan fenn kéne tartani ■ karjukat lévén, hogy a semmibe bámulnak. Az előző számban leírtuk a megoldást. Az ott bemutatott egység felhasználásával tökéletesíthető a „Megyünk-e uszodába?”. Hogyan?



## SHERLOCK HOLMES JÁTÉK I

Az előző számban már kinyomoztátok, hogy hol található az MCD Zeneáruház. A helyes megfejtés itt természetesen ■ Budapest. VI. Jókai utca 40. volt.

Mai játékunkhoz ismét szimat kell, a titkos jelszót csak az MCD Zeneáruházban ismerik.

Szerezd meg a Jelszót és küldd be a szerkesztőség címére!!

A megfejtők között ismét CD lemezeket sorolunk ki.

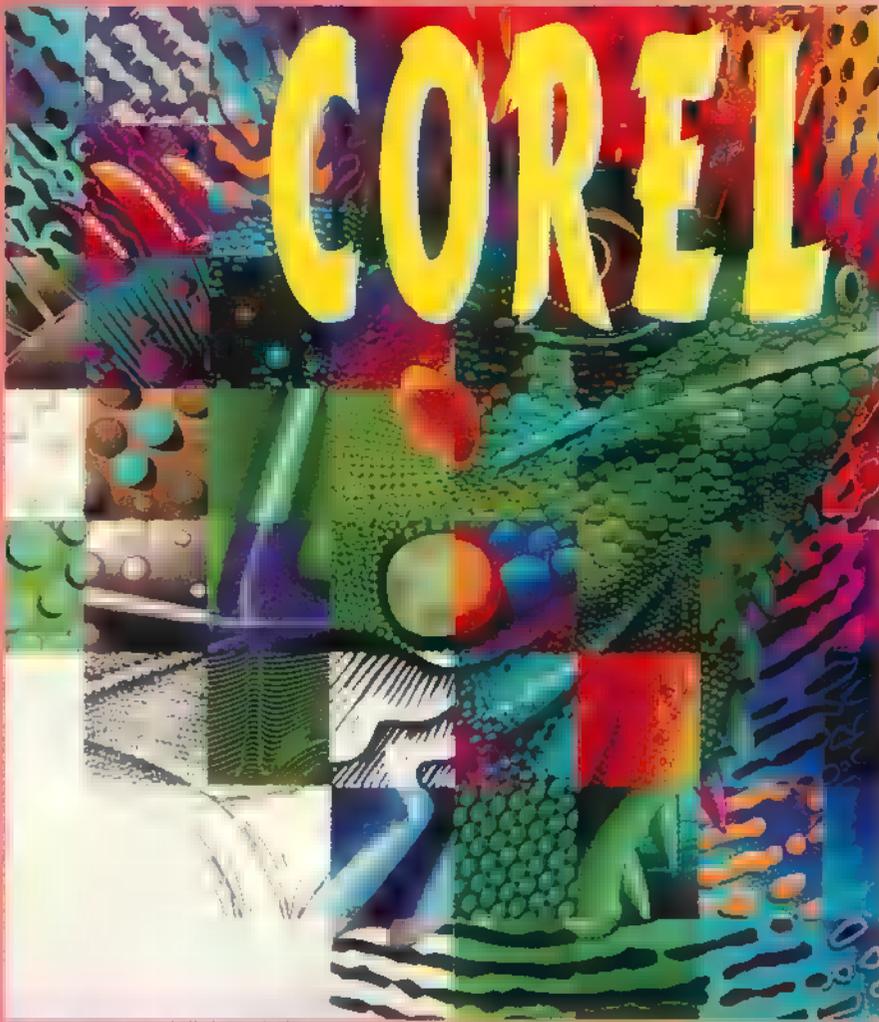
## PARTY HÍREK

**M. A .S. H.**  
Számítógépes party  
Várpalota,  
Péti Közösségi Ház  
1995. április 1-2.  
AMIGA – PC – C-64  
Demoverseny díjakkal.  
kontakt: Kovács Balázs  
Tel: 06 88 371-623  
e-mail:  
Basq@master.fok.hu  
Belépő: 250,- Ft.  
Mindenkit szeretettel vár  
a Tsi Alive!

**sceNEst' 95**  
– the first act –  
ASTROIDEA/IMPULSE/  
MURMIDONES PARTY  
(AMIGA, PC, C-64, Plusz4)  
1995. április 7-9.  
Compok: Demo, Intro, Zene,  
GFX. Óriási díjak,  
szerepjáték verseny. Video  
A Mechanotronikai Szak-  
középiskolában: Budapest,  
1118 Rétköz utca 29-31.  
kontakt: Kilián Zoltán  
282-5918

### Fontos Pletyka!

Nyáron, Parádon PC-AMIGA tábor lesz ■ PC-X-szel!  
Pontos hírek a következő számban!  
Info: Molnár Zoltán Kecskeméti Ifjúsági Ház  
(06)76 481-686, (06)76 481-523



# TIPPEK

A CorelDRAW színre bontását és egyáltalán nyomtatási képességeit sokan kritizálták. Joggal. Ugyanis ■ CorelDRAW! 4-es valóban nem volt ■ legjobb ebből ■ szempontból. De ez a probléma a CorelDRAW! 5, majd ■ november végén kiadott 5.00. Ez verzió megjelenésével megoldottnak tekinthető.

A rajzokat a legtöbb esetben nemcsak ■ képernyőn, hanem valamely könnyebben hordozható felületen is (papír, pausz, film stb.) szeretnénk megjeleníteni. Sőt manapság már arra is lehetőségünk van, hogy a képeket különböző textíliákon (póló, baseball sapka stb.) vagy egyéb tárgyakon (kulcstartó, bögre stb.) ■ megjelenítsük.

A kép, amit végül a kezünkbe vesszünk milyen minőségű lesz, az sok-sok paramétertől függ. Az első – és a leginkább befolyásoló tényező – ■ kimeneti eszköz (nyomtató, levilágító stb.) fizikai tudása: felbontás, színek száma és minősége stb. A következő, a felhasznált anyagok minősége: „mezei” Sirály papíron még egy Epson Stylus Color sem tud csodát tenni, vagy ■ nyomdának nem mindegy, hogy pauszra vagy filmre nyomtattunk. A harmadik tényező ■ kimeneti eszköz meghajtóprogramja, magyarul drivere. Például a HP színes tintasugaras nyomtatóihoz készített új, ún. SmartColor-os meghajtóprogramok egyes esetekben nagyságrendileg jobb minőséget produkálnak, mint elődeik. Végül, de nem utolsó sorban nem mindegy, hogy milyen paramétereket állítunk be

nyomatás előtt az Options ablakban.

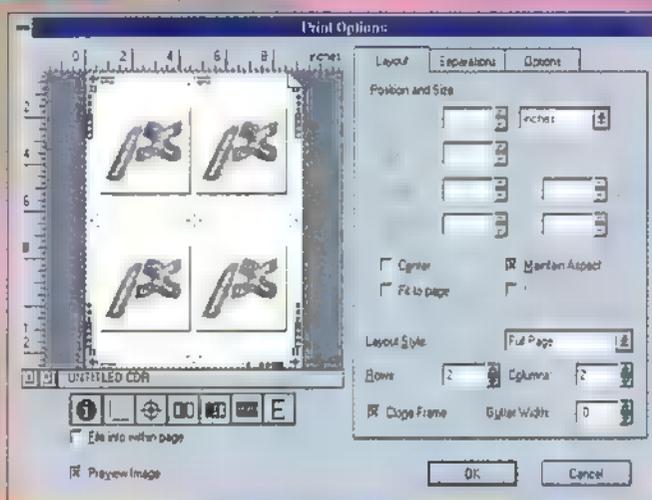
Miután kiadtuk a FILE Print parancsot vagy megnyomtuk a Ctrl+P billentyűt, megjelenik a nyomtatás dialógusablaka. Ebben először is állítsuk be, hogy mit akarunk nyomtatni: ■ kép összes oldalát, csak a kijelölt rajzelemeket, az aktuális oldalt vagy adott oldalakat. Ez utóbbi esetben megadhatunk től-ig határokat (pl.: 3-8), konkrét oldalakat (pl.: 3,4,7,9), vagy a hullámjellel megadhatjuk, hogy csak minden második oldalt nyomtassa ki ■ program (pl.: 1~ a páratlan oldalak nyomtatását eredményezi).

Ha file-ba nyomtatunk (pl. ■ Print to File kapcsolóval), akkor a program a nyomtatóra küldendő adatokat az általunk

filenév.PRN PRN parancsral tudjuk DOS-ból kinyomtatni. Egyes nyomtatók (például ■ HP LaserJet sorozat) nem igazán szereti, ha egyszerre több rajzot a COPY /b \*.PRN PRN parancsral akarunk kinyomtatni. Ehelyett használjuk inkább a FOR %f IN (\*.PRN) DO COPY /b %f PRN utasítást.

Ha egy többoldalas dokumentumot akarunk kinyomtatni több példányban, akkor eldönthetjük, hogy ömlesztve (1-1-2-2-3-3) vagy rendezve (1-2-3-1-2-3) jöjjenek-e ki a papírok. Ezt a Collate Copies kapcsoló ki-, illetve bekapcsolt állapota határozza meg.

Az Options gombra kattintva egy újabb dialógusablak jelenik meg, amelyben ■ nyomtatás szinte valamennyi paraméterét



(amelyek nem vagy elsősorban nem ■ nyomtatótól függenek) beállíthatjuk. Terjedelmi okokból csak néhány – általam fontosabbnak tartott – paramétert mutatnék be részletesebben, ■ többit csak megemlíteném.

A lapot – illetve a Preview Image bekapcsolása után ■ lapon levő képet – bemutató ablak alatt levő első öt ikonkapcsolóval a következő dolgokat tehetjük fel még a lapra: file információk (rajz neve, elkészültének dátuma és ideje, szín- és rasterinformációk), vágójelek (a rajzon beállított lapnak és nem ■ rajznak a szélét jelöli), passzerjelek, kalibrációs sáv, denzitométer. Az utolsó két ikonkapcsolóval a nyomtatásra kerülő képet fordíthatjuk negatívba, illetve tükrözhetjük ■ függőleges tengely mentén.

A Layout lapon ■ kinyomtatandó kép méretét és elhelyezkedését adhatjuk meg. Ha akkora a rajzunk – vagy akkora nagyítást választottunk –, hogy nem fér rá egy lapra, akkor a Print Tiled Pages kapcsolóval kérhetjük, hogy ■ program úgy nyomtassa ki rajzunkat, hogy azt több lapból rakhassuk majd

össze. A Fit to Page kapcsolóval pedig megadhatjuk, hogy a program akkora nagyítást állítson be, amelynél valamennyi rajzelem még pont ráér a lapra. Egy-egy lapra több oldalt is kinyomtathatunk, ha a Rows, illetve Columns értékeit egy kicsit „feljebb tekerjük”. A CorelDRAW szükség esetén kicsinyíti az oldalakat – ezt a Width és Height keretekben jelzi is –, hogy azok mindenképpen ráérjenek a lapra. A Clone Frame kapcsolóval azt adhatjuk meg, hogy az egyes sorokban és/vagy oszlopokban ugyanaz a lap szerepeljen többször. Így például több névjegyet is ki tudnánk úgy nyomtatni egy lapra, hogy létrehozunk egy 90x50 mm-es lapot, azon megrajzoljuk a névjegyet, majd nyomtatásnál beállítanánk,

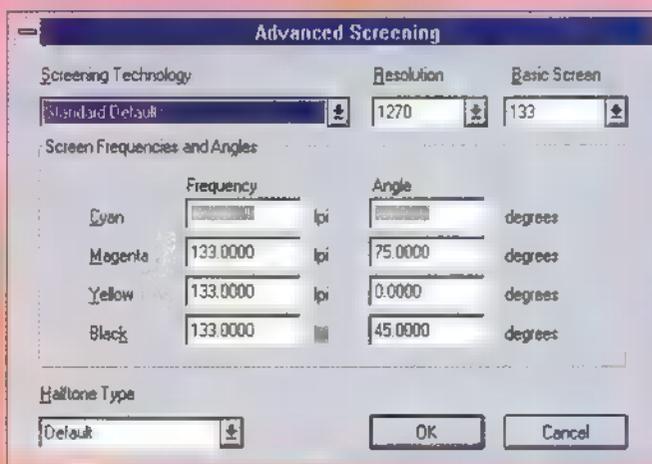
hogy két oszlopot és öt sort nyomtas-

son. Ez mind szép és jó lenne, ha... Ha működne. Ugyanis a CorelDRAW valamiért elszámolja magát és feleslegesen kicsinyíteni akar. A Separations lapon található kapcsolókat és egyéb eszközöket most inkább hagyjuk. Ha mégis szükségünk lenne használatukra, akkor inkább olvassuk el alaposan a kézikönyvet és/vagy konzultáljunk szakemberrel. Az Options lapon két paraméterre hívnam fel a figyelmet. Az egyik a

színátfolyásos kifestéseknél használt sávok számát meghatározó Fountain Steps. Ennek értéke teljesen független a SPECIAL Preferences-ben beállított értéktől. De ha túl sokat állítunk be, akkor részben lassabb lesz a nyomtatás, részben előfordulhat, hogy annyira nagy lesz a nyomtató file, hogy a kép nem, vagy csak részben-részletekben fog megjelenni. A másik paraméter, ami befolyásolja a rajz minőségét, megjelenésének sebességét, az ■ szögletesség (Flatness). Az görbékét mind ■ program, mind ■ nyomtató rövid vagy néha nem is olyan rövid egyenesekből állítja össze. Egy görbe annál simább, minél több szakaszból áll össze. De ha túl sok ilyen szakasz van, akkor előfordulhat, hogy a nyomtató nem tudja kinyomtatni a képet. Ilyenkor kénytelenek vagyunk a Flatness értékét kicsit feljebb állítani, vagy a kísérletezgetést a programra bízva bekapcsolni az Auto Increase Flatness kapcsolót.

## Giraffe

A PC-X urai és szerkesztői arra a véleményre jutottak, hogy a CorelDRAW Tippek és trükkök sorozatnak ez legyen az utolsó része. Megkérném jóérzésű olvasóimat, hogy ragadjanak tollat és írják le, hogy mi ■ véleményük erről a döntésről. Valóban itt az ideje más programoknak átadni a helyet, vagy igenis van igény erre a rovatra. Megadóan várom ítéleteket!



megadott file-ba írja ki. Ha nem file-ba nyomtatunk, akkor ■ „temporary” könyvtárba hozza létre ugyanezt az állományt – esetleg több részletből –, majd innen küldi a nyomtató. Ezért előfordulhat, hogy azért ■ nyomtat ■ CorelDRAW – és esetleg más programok ■ –, mert ■ winchesteren elfogyott a hely. Ha file-ba küldtük a nyomtatást, akkor a COPY /b

Hajrá, újra itt a PC Alapozó, megújult formában és tartalommal. Mostantól kezdve újra hardverről olvashatok ezúttal hangkártyákról (ez egy jó nagy falat, így sokáig elhúzódik majd, de a következő számtól kezdve – ezzel párhuzamosan – más eszköz-zel is foglalkozunk).

Az ember mindig szeretett tökéleteset alkotni. A dolgokat megpróbálja mindinkább saját elképzeléseinek megfelelőre alakítani, hogy ezzel munkáját megkönnyítse, életét tartalmasabbá, szebbé tegye. Nem kevésbé van ez így a modern világban, a számítógépek terén. Szeretjük gépünket a számunkra legmegfelelőbb felépítésűvel, és ebben a PC-komponálás felépítésüknek köszönhetően – igazán tág lehetőségeket nyújtanak. A kártyák és egyéb kiegészítők azonban különböző gyártók termékei, akik a gyártási igényeknek más-más mértékben tesznek eleget. Így gyakran léphetnek fel „összeférhetőségi” (kompatibilitási) problémák. Legyünk tehát körültekintőek az „építkezés” során, ne veszélyeztessük hajzatunkat az esetlegesen előforduló gondok miatt.

Manapság már szinte alapigénynek számítanak a hangkártyák, amelyek nemcsak a játékokat teszik élvezetesebbé, de komolyabb zenei feladatok elvégzésére is alkalmasak. Az alábbiakban a Roland hangkártyáival ismerkedhetünk meg.

## Roland SCC-1

A legolcsóbb Roland hangkártya, mivel tudása és minősége a komolyabb billentyűs hangszerekkel azonos. 354:db-CD minőségű hangszer, 9 teljes dobkészlet + 1 hangeffektus készlet alkotja a hangszintárat, melyből egyidejűleg 16 különböző szólalhat meg egyszerre. A kártya tehát 16-part multitrábrális és 24 hangig polifonikus. Ez már elegendő ahhoz, hogy komplexebb hangszereleket is készíthessünk, eset-

leg előbb hangszerek modellezésére a beépített effekt processzorok szolgálnak. Többféle zengető, visszhang és kórus effekt

közül válogathatunk az elérni kívánt hangzásnak megfelelően. Természetesen minden egyes csatornára megadható, az effektek mennyisége, erőssége.

Hangszínei nagymértékben nem változtathatók meg, de mivel a kártya GS kompatibilis, minden GS hangszere készült anyagot – változtatás nélkül – képes megszólaltatni. Jónéhány játék és egyéb program támogatja az MT-32-es hangkészletet, s mivel az SCC-1 ezen opciót is tartalmazza, a zenei elemek kiváló minőségben szólalhatnak meg.

A kártyához mellékelte átalakító segítségével közvetlenül csatlakoztathatók más MIDI-s berendezések is. Akár billentyűzettel (Pl. Roland PC-200), akár további hangmodulokkal bővíthetjük rendszerünket. Az SCC-1 MIDI interface-e egyébként az MPU-401-gyel kompatibilis, tehát szinte az összes zenei programmal használható.

## Roland SCD-15

Ez tulajdonképpen egy bővítőcsomag, mely a már valamilyen hangkártyával rendelkező felhasználóknak készült. A csomag egy SCB-55 nevű kártyát tartalmaz, amit

a leginkább használt hangkártyák kiegészítésére szerelhetünk hozzá a már meglévő Soundblaster vagy AZTECH kártyánk az SCC-1-gyel azonos tudásúvá, tehát egy fejlett GS kompatibilis hangkártyává válik. A csomag tartalmaz továbbá egy DoReMix nevű zeneprogramot, mely segítségével játékos

könnyedséggel zenélhetünk, több mint 130 MIDI File formátumú dalt. Mivel ez a kártya a már meglévő hangkártyára épül, a két kártya tudása összeadódik, így számítógépünk még több feladatra specializálható.

## Roland SCD-10

Az SCD-10 szintén egy bővítőcsomag, azzal a különbséggel, hogy a bővítés eredményeképp egy GM hangforráshoz juthatunk. A GM valamivel alacsonyabb szintű mint a GS, 128 db hangszínt, 100 db dobhang és egyéb effektusok állnak rendelkezésre. Az SCB-7-nek nevezett 3/4 bővítő kártya a fentihez hasonlóan tartalmazza a több funkcióos effektprocesszort is.

A csomagban ez esetben is megtalálható a DoReMix dal szerkesztőprogram, valamint több mint 100 db MIDI File formátumú, előre elkészített nóta.

Ezen hangkártyák segítségével azok is fantasztikus zenei lehetőségek birtokosai lehetnek, akiknek nincs módjuk vagy igényük komolyabb hangszerek megvásárlására. A hangszer így maga a számítógép, mely akár egy komplexebb háztudió alapállomása is lehet. Csak egy billentyűzetet kell csatlakoztatnunk és máris kezdődhet a komponálás és a hangszerelés. A stílus nincs korlátozva, erről a GS gondoskodik. S a megfelelő technikai háttér biztosítása után már csak a fantázia szabhat határt...

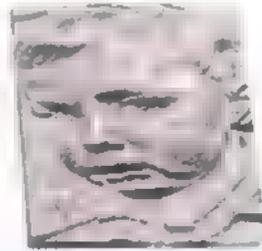
Aczel Krisztián  
(folytatjuk...)

**Ha kérdésed, kérésed van az újraindult hardver-rovattal kapcsolatban, kérünk, írd, hiszen szeretnénk, ha végre tényleg hasznos, és érdekes rovattal bővülne a lap!**  
**PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386**



## Autodesk 3D Studio

### Kaiser Péter rovata



előtt elvégzendő tervezésre kell fordítani. Ezzel ütemezni lehet az animáció elkészítésének lépéseit, ötleteket lehet összefoglalni és jelentős modellezési és számítási időt lehet megtakarítani.

A Terminator 2, Judgement Day című filmben (van aki nem látta?) az egyik jelenetben az új fejlesztésű robot, halmazállapotának megváltoztatásával elterül a kórház padlóján és a burkolat mintáját felhasználva teljesen láthatatlanná válik. A megfelelő pillanatban a test felemelkedik a padlóról és fokozatosan először a robot arca, felsőteste és mintázata jelenik meg a képen. A 3D Studioval egy arc megjelenésének pillanatait fogjuk elkészíteni. A példában a filmben látottakkal ellentétben egy kicsit másképpen, más anyagokkal fogjuk elkészíteni a jelenetet.

Mire van szükségünk az animáció elkészítéséhez – a hardver és szoftver feltételek mellett?

A jelenetnek egy emberi arcot formáló modellre van szükségünk. Ezt a valóság-hű modellt speciális hardver nélkül nem lehet elkészíteni, ezért a testet már létező file-ból, vagy objektum könyvtárból kell beszerezni.

A példában szereplő arcot, a 3D Studio programcsomaghoz tartozó World-Creating Toolkit CD-ROM-on találtam meg (nface.3ds). A HEAD objektum felhasználásával és egy új mintás, tükröződő felületű anyag létrehozásával fogjuk elkészíteni a modell alaptestét. Tekintsük át az animáció elkészítésének folyamatát:

- az arc objektum szükségtelen lapjainak (faces) eltüntetése
- rács hálózatos sík objektum generálása
- az arc és a sík helyzetének beállítása, a szükségtelen lapok kitörlése a rácsról
- a sík és az arc összekapcsolása egyenként felépített lapok létrehozásával

Most induló új rovatunkban hónapról-hónapra az Autodesk 3D Studio animációs szoftverrel fogunk egy kicsit mélyebben megismerkedni. Ez napjaink egyik legnépszerűbb PC-s alapú animációs szoftvere. A programmal tetszőleges anyagú és formájú objektumokról, tetszőleges fényviszonyok mellett számíthatunk ki álló és mozgó képeket. Az alapsfogalmak rövid áttekintése után egy konkrét feladat megoldását fogjuk megismerni.

#### A 3D Studio felépítése

A program alappilléreit, öt fő programmodul alkotja: 2D Shaper – Formatervező, 3D Loft – Tárgykészítő, 3D Editor – 3D Szerkesztő, Material Editor – Anyagszerkesztő és az animációk készítésére szolgáló Keyframer program.

A Formatervezővel 2 dimenziós nyitott és zárt poligonokat lehet készíteni, a kijelölt poligonokat a Tárgykészítőben lehet felhasználni az objektumok keresztmetszetének, útvonalának és nézetrajzának definiálására.

A Tárgykészítővel a legkülönbözőbb szabadformájú testeket lehet megalkotni a programmodul útvonal és keresztmetszet szerkesztő parancsaival, deformációs funkcióival és útvonal generáló rutinjaival (pl. forgástest, csigavonal). A 3D Szerkesztőben közvetlenül lehet létrehozni és szerkeszteni alaptesteket

és grafikus elemeket – pont, lap, elem és objektum – a 3 dimenziós térben. A programmodulban a testek anyagát és a

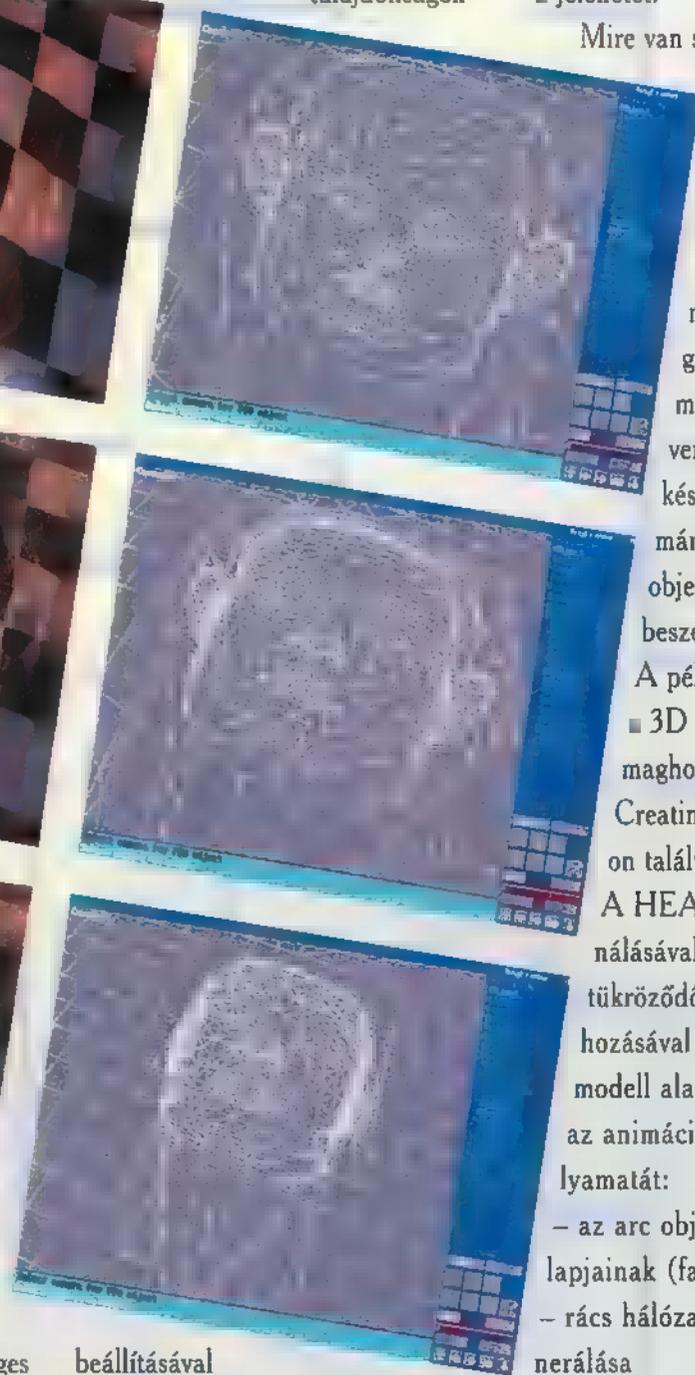
garnit, elforgatni, nagyítani, kicsinyíteni és átváltoztatni. A Keyframerben a fényforrások és kamerák is szerkeszthetők. Az ötödik Anyagszerkesztő programmodulban anyag tulajdonságok



környezet fényviszonyait is be lehet állítani. A modelltől tetszőleges nézetből lehet állóképet kiszámítani. A Keyframer programmodul ad lehetőséget a modell „életrekeltésére”. A 3D térben szereplő objektumokat képsorozatokon keresztül lehet moz-

beállításával lehet az objektumok anyagát létrehozni és szerkeszteni.

3 dimenziós animáció vagy grafika készítésekor a legjelentősebb hangsúlyt a program bekapcsolása





A jövő zenéje?

# Multimédia

Remélem nyugodtan átaludtátok a telet és kikapcsolva ébredtetek ■ multimédia újabb rejtelmeinek tanulmányozására. Most új területet kezdünk el boncolgatni, méghozzá a desktop-video-t. Azért desktop, mert a számítógépetek áll a történetek középpontjában és például nem egy VHS videorecorder vagy egy professzionális videokamera. No persze lehet, hogy ezekre is szükség lesz, de majd meglátjuk. Hasznosak az eddigi ismeretek is, mivel a némafilmek kora lejárt, így képeinkhez hangokat is adagolunk majd lassacskán. Ne vágjuk a közepébe, kezdjük az állóképekkel. Mert, hogy ha ezek megtanulnak menni, akkor akár mozgóképet is kaphatunk.

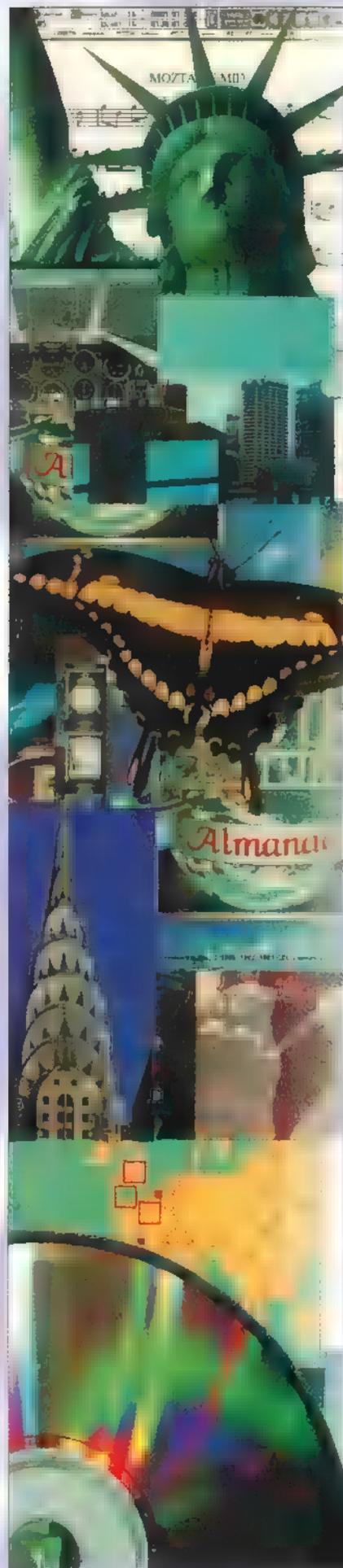
Szóval ■ emberfia látásáról lesz szó. Először a felbontásról, majd a színekről. Az ember szeme kb. 1 szögperces felbontású. Mit jelent ez? Azt, hogy ha pl. 60 cm-re ülünk a monitortól és annak átmérője 15 Zoll, akkor pontosan 1600x1200 pontot tudunk a képernyőn megkülönböztetni (ez úgy jön ki, hogy az adott monitor 28 illetve 20 fok alatt látszik az adott távolságból a szabványos 4:3 arányt feltételezve). Szóval ennél nagyobb felbontást nem érdemes produkálni, de ennek a veszélye nem is nagyon áll fent. A színek elmélete szörnyen bonyolult, ezért – anélkül, hogy összezavarnálak titeket –, megpróbálom az alapokat elmondani. Az ember szemében csapok és pálcikák fogadják a fényingereket, tárgyak formáját és színeit közvetítik hozzánk, melyek különböző mértékben verik vissza a rájuk eső fény kü-

lönöző hullámhosszait. Ez a közvetett (tü. visszavert) sugárzás (ha közvetlent akartok, akkor nézzetek csak úgy „pure“ a Napba). A pálcikák a fényességre (világosságra), a csapok pedig a színekre érzékenyek. Ma ez az első fontos kijelentésem (kábé). A második, hogy a csapok nem egyformák, hanem több csoportra oszlanak. Minden csoport egy adott hullámhosszra érzékeny. Sorry, még nem mondtam el, mi a fény hullámhossza. Mivel a fény elektromágneses sugárzás, van neki hullámhossza (de nem a hullám hossza). Az ember csupán 380-700 nanométerig látja az elektromágneses sugárzást (a jobbak). Azaz ha a nagyapám bemegy ■ istállóba ■ nyulakat megetetni ahol nincs fény, akkor hiába rejtőzködik el bent egy második világháborúból visszamaradt veterán, akinek infratávcsöve van, a nagyapám csak azt fogja mondani: „A fáne ánné ezt a túlsúlyos nyulat, hát nem orra bukik az ámbör bánne!“. Szóval, amely sugárzás ■ 380 nm alatt van, az infravörös (tü. a vörös alatti), amelyik felette, az ultraviola (UV) (tü. a viola fölötti). Szóval visszatérve a csapokra: az egyik csoport a piros körüli színeket látja jól, a másik a zöld körülieket és így tovább. Ha a fény csak egy hullámhosszból áll, akkor azt mondjuk, hogy monokromatikus, ha többből, akkor nem mondjuk, azaz ■ hullámhosszak valamilyen arányú keveréke. A csapok pontosan ki tudják szűrni, hogy melyik komponensből mennyi van jelen a sugárzásban.

A színek reprodukálásához feltételezték, hogy három féle csap bontja a színingereket komponenseire, így trikromatikus additív (összeadó) színmodell alapja a

vörös (R), a zöld (G) és a kék (B) lett (ez a feltételezés nem teljesen korrekt, mert három színből nem lehet az összes színt előállítani, de ezt akkor még nem tudták és az RGB egy elég jó választás). Fehér színt akkor kapunk ha minden összetevő energiatartalma megegyezik. A monitorok mindegyike eszerint a felbontás szerint dolgozik. Az átvitel és kódolástechnikában viszont más komponenseket választottak, mert rájöttek, hogy az ember szeme sokkal érzékenyebb a világosság változásra, mint a szín változásra, ami nem ellentmondás, mivel előbbit a pálcikák, utóbbit a csapok érzékelik. Válasszuk szét tehát a világosság információt a szín információtól. A világosság a fény energiatartalmától függ, tehát különböző színek komponensek, különböző mértékben fognak hozzájárulni ■ világossághoz. Hosszas szenvedések után kihozták, hogy:  $Y = 0.3R + 0.59G + 0.11B$ , ahol Y ■ világosság (luminancia). Vannak még ■ színek (krominancia), melyek:  $U = B-Y$ ,  $V = R-Y$ . Itt jegyzem meg, hogy ez csak egy igen leegyszerűsített magyarázata a színterek kialakulásának, mert még sok egyéb színtér létezik és ugyanazok is különbözően vannak definiálva különböző rendszerekben. Ha elvesznének a rengetegben, mindig keressétek a CCIR-601-es szabványokat! (Különböző még sok egyéb színtér létezik, de egyelőre ezek ismertetéséről le kell mondanom.)

Még a színeknél maradva meg kell említenem, hogy az ember kb. 2-4 millió színt tud megkülönböztetni. Ezért, ha digitalizáljuk a komponenseket, akkor összesen legalább 22 bitet kell áldoznunk a színek pontos leírására. Mivel ez nehezen kezelhető, válasszunk 24-et, ami éppen 3 byte (nohát!). Sokszor még ezt is föltuningolják 32-re, hogy DW (doublewordként) legyen kezelhető, ami nagy sebességnövekedést jelent feldolgozásnál, de 33%-kal nagyobb tárterületet. Hogy a 16.8 millió színnel mit kezdünk, ■ egy jó kérdés. Szóval minden pixel kap 38 bitet, ami egzaktul, hüen úja le a színet, ezért true-colornak fogjuk hívni. Elámultok azonban, ha kiszámoljátok, hogy pl. egy 800x600-as true-color kép 1.4 MB-ot zabál fel a memóriáitokból, amit Karácsonyra kaptatok, mert nem terveztetek DOOM pályát ■ szomszéd néni kertjében. Használhatjuk még a 64Kszín üzemmódot is, mikor nem 8 bittel írunk le egy komponens (RGB888), hanem így: RGB565. A 32Kszín pedig: RGB555. Van még egy palettázott mód is, ahol csak 256 színt használhatunk egyszerre, de azt a 16.8 millió közül választhatjuk. Az egyes



pixel ekkor csak indexek lesznek egy CLUT (color lookup table) táblában. A 256 színhez elég egy 1 byte-os index, azaz harmadára csökkent a tárigény, de kell egy 256x3 byte-os táblázat is. A többi színrendezési móddal nem érdemes foglalkoznunk, mert multimédia célokra nem nagyon alkalmasak (pl. szürkeárnyalat, 16 szín, 4 szín, bitonális). Ezek voltak a színmélységek, mivel megmondták, hogy hány bit mélységben tároljuk a színinformációt. A mélység „metafora“ onnan ered, hogy ha a képet magunk előtt képzeljük el egy síkban, akkor a bitek, – mivel egymás mellett nem férnek el, hiszen ott van a másik pixel – „csak“ egymás alatt lehetnek.

Dr. Doktor

**TELJES KÖRŰ HARDVER  
és SZOFTVER KÍNÁLAT**

**Csúcsmínőségű számítógépek  
Igény szerinti beállítások**

Sok száz multimédia és shareware CD

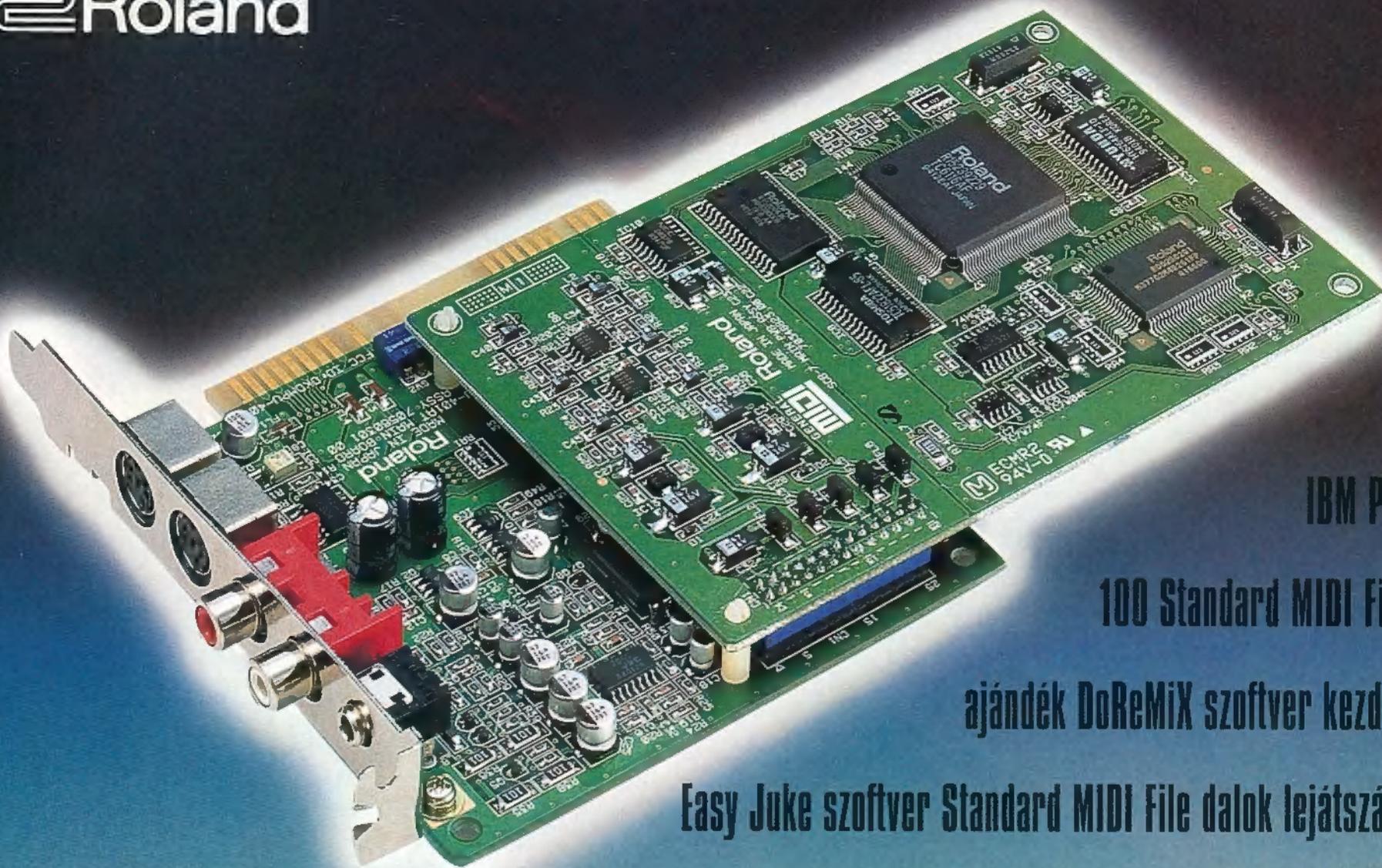
**PANNDSOFT**

MAGYAR-OSZTRÁK SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT

1093 BUDAPEST, LÓNYAY U. 11. TEL./FAX: 215-0045, 215-0766

NYITVATARTÁS: HÉTFŐ-PÉNTEK 10-18 óráig

 Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

# Megérkezett!

## Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi - Music Roland Márkabolt  
1077 Bp. Wesselényi u. 57  
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079

# MEGDUPLÁZTUK!

## Előfizetőink között ismét egy szuper robogót sorsolunk ki!

És eljövend a Második Nagy Előfizetési Akció! Újra meghirdetjük, amelynek főnyereménye ezúttal egy "mégleggyönyörűbb", káprázatos robogó! A Treff-X robogóház közreműködésével ismét egy kétkerekű vár gazdára! A Yamaha Mint "robi" az egyik legszebb formájú, szédültesen áramvonalas robogó: 49

köbcentis, tehát kismotorként akár Te is vezetheted (kérdés csak meg előző nyertesünket, Szabolcsi Gyurit!). Súlya alig 50 kiló, ezért bivalyerős, ráadásul alig kér valamit inni. Te is megnyerheted a robogót (és vele sok



más nyereményt is), ha előfizetsz a PC-X Magazinra: az IFA-BO-n rendezendő sorsoláson mindenki részt vesz, aki 1995. április 20-ig előfizet a PC-X Magazinra. Találsz a lapban megrendelőlapot, ezt kitöltve küldd vissza a címünkre,

cserébe mi küldünk egy csekket, amin befizetheted az 1944 forintot. Nem tudom, észrevetted-e, de előfizetőink még mindig a régi áron kapják a lapot (azaz két számot ingyen küldünk), s így már csak ezért is érdemes előfizetni!

**Akciónkat a Treff-X robogóház támogatja: 1119 Budapest, Andor u. 28.**



# TREFF-X

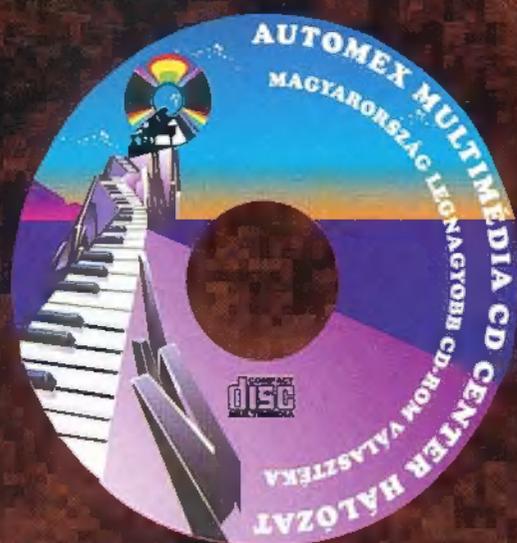
## EGY ÁLOM ELÉRHETŐ ÁRON!

Feltűnt, hogy itt a tavasz? Ha nincs még robogód, itt az ideje, hogy válassz egyet a 15 féle típusunk közül. Új és felújított, garantált minőségű Honda, Suzuki és Yamaha robogókkal várunk, melyekre 2 hét cseregaranciát és 6 hónap szavatosságot adunk. Vásárláskor vevőkártyát is kapsz, amely kedvezményes alkatrészellátásra és szervizre jogosít.

**1119 BUDAPEST, ANDOR U. 28.**

**TEL.: 166-6723**

Várjuk Önöket május 9-13-ig az IFABO '95 kiállításon az "A" pavilon 108. standján 10-60%-os kedvezményekkel!



**AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft.**

**1077 Bp. Wesselényi u. 21. Tel: 268-0885, Fax: 267-8546**

**POSTAI UTÁNVÉT: Tel: 268-0885**

**Hangposta és faxbank: 267-9916**

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**

**1072 Bp. Rákóczi út 4-6. Tel/Fax: 267-9461**

**CD-BYTE**

**1027 Bp. Fő u. 92. Tel/Fax 202-6438, 06-30-406-138**

**ARZENÁL ÁRUHÁZ**

**1076 Bp. Thököly út 2. Tel: 322-3817, 269-7535/2907**

**MAGYARORSZÁG LEGNAGYOBB CD-ROM VÁLASZTÉKA  
40 000 CD-ROM, MÁR 590,-FORINTÓL!**

**HA EGY CD-T MÁSHOL KEDVEZŐBB ÁRON  
KÍNÁLNAK, GYERE EL HOZZÁNK, MONDD EL  
ÉS TŐLÜNK MÉG OLCSÓBBAN MEGKAPOD.**

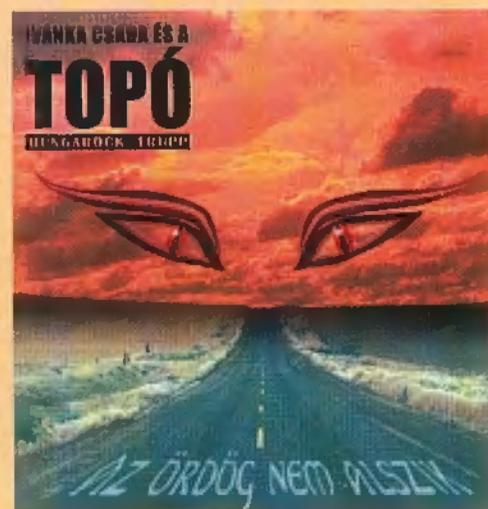
**Ha ez túl hihetetlennek tűnik, tégy egy próbát  
és meglátod, mi álljuk a szavunkat.**

**MAGYARORSZÁGON ELŐSZÖR! EGY EGYÜTTES CD-ROM-JA.**

Unod a mai "műanyag" zenét?

Szeretnél hallani igazán vérpezsdítő dallamokat?

Keress a TOPÓ HUNGAROCK TRUPP "Az ördög nem alszik" című CD-ROM-ját! A hifitoronyban is lejátszható zene mellett a lemezen megláthatod az együttes videóklipjeit, beleshetsz a próbaterembe, végignézheted nagylexikonjukat, meghallgathatsz egy számot hangszerre bontva és még sok, eddig nem látott érdekesség vár rád! Az interaktív CD kiadója az AUTOMEX, a KERORG és a Videoton.



**HAMAROSAN A BOLTOKBAN CSAK 1299,- FORINTÉRT.**

**Klubtagoknak 20% kedvezmény!**

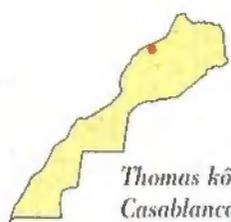
**SONY CDU 55E 2,4x sebességű  
drive + 10 CD lemez**

**csak  
32 990 Ft  
+ÁFA**

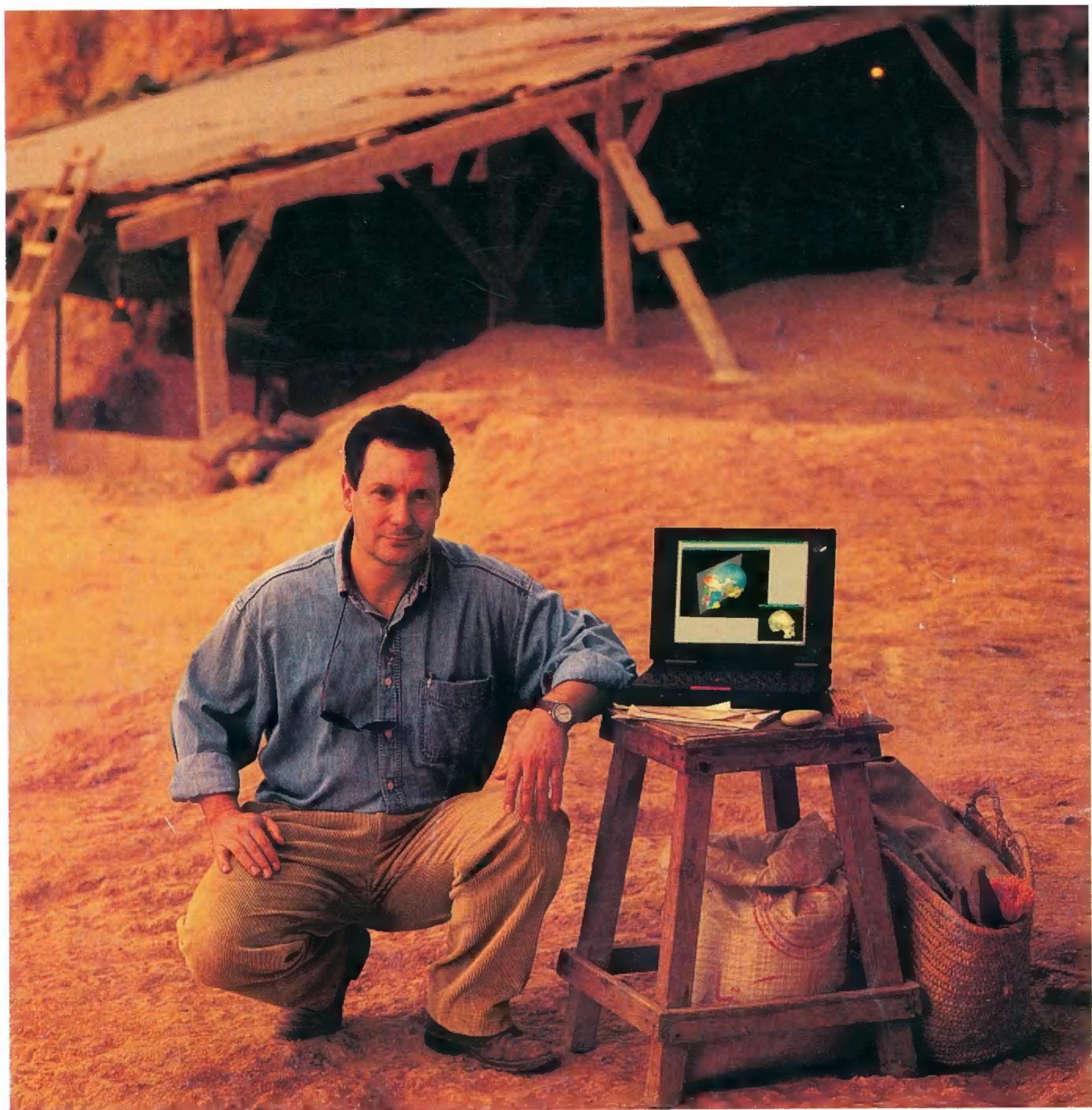
**TOSHIBA 4x sebességű  
drive + 10 CD lemez**

**csak  
19 990 Ft  
+ÁFA**

**Vegye igénybe postai utánvétes szolgáltatásunkat!**



Thomas kőbánya  
Casablanca, Marokkó



IBM is a registered trademark and Visualization Data Explorer and Solutions for a Small Planet are trademarks of International Business Machines Corporation. © 1995 IBM Corp.

CASABLANCÁBAN egy csontszilánk a történelem ismeretlen szeletéről lebbentette fel a fátylat, amikor Dr. Jean-Jacques Hublin megkövesedett koponya-maradványokat ásott ki. Később Hublin egy IBM tudóscsoporttal a mozaikjátékhoz hasonló összetört koponya darabjainak képét a Visualization Data Explorer™ elnevezésű speciális programba töltötte be. A számítógépre vitt darabkák lehetővé tették, hogy elektronikus úton rekonstruálják korai ősünket, az első homo sapienst. Az új IBM technológia 400 ezer évvel forgatta vissza az idő kerekét, felfedve az emberiség történetének egyik legkorábbi szakaszát.

Nagy megoldások egy kis bolygónak

